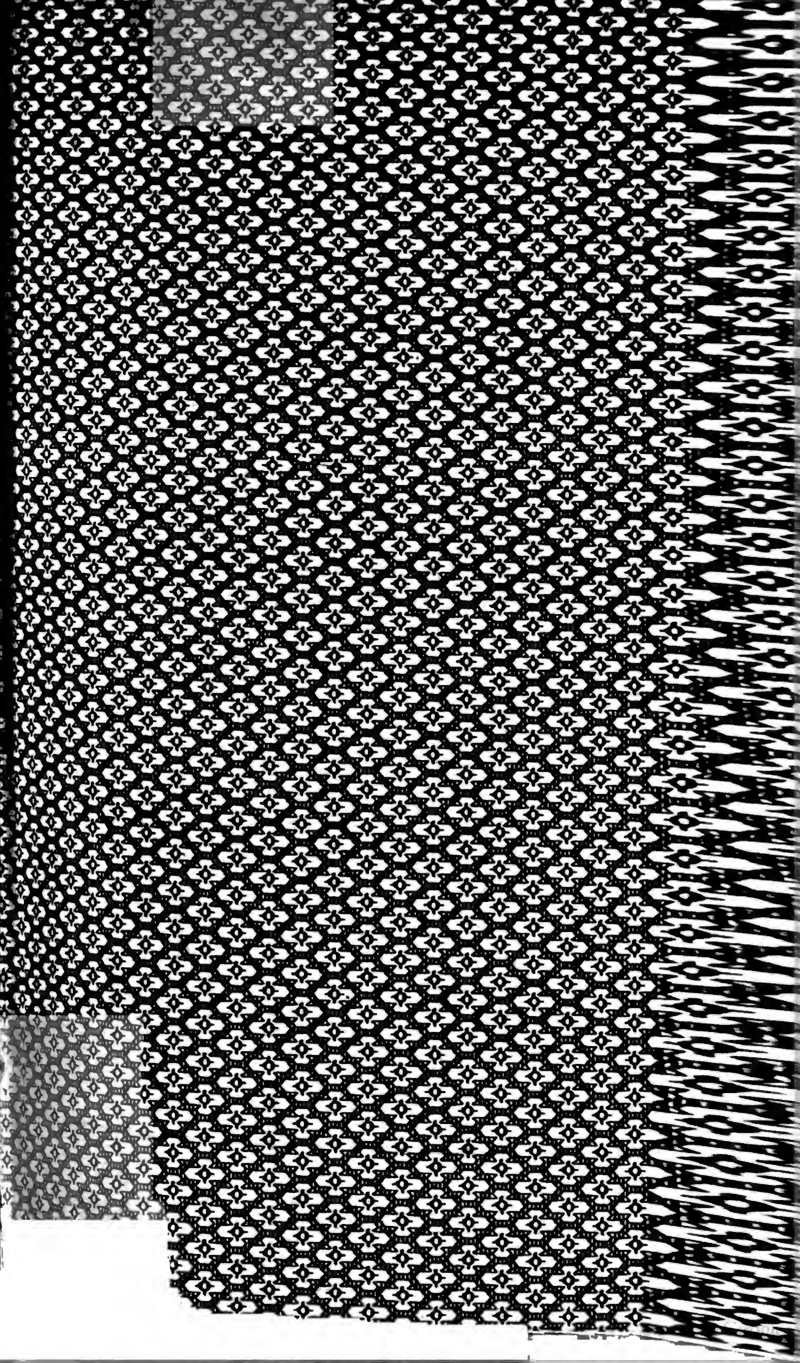
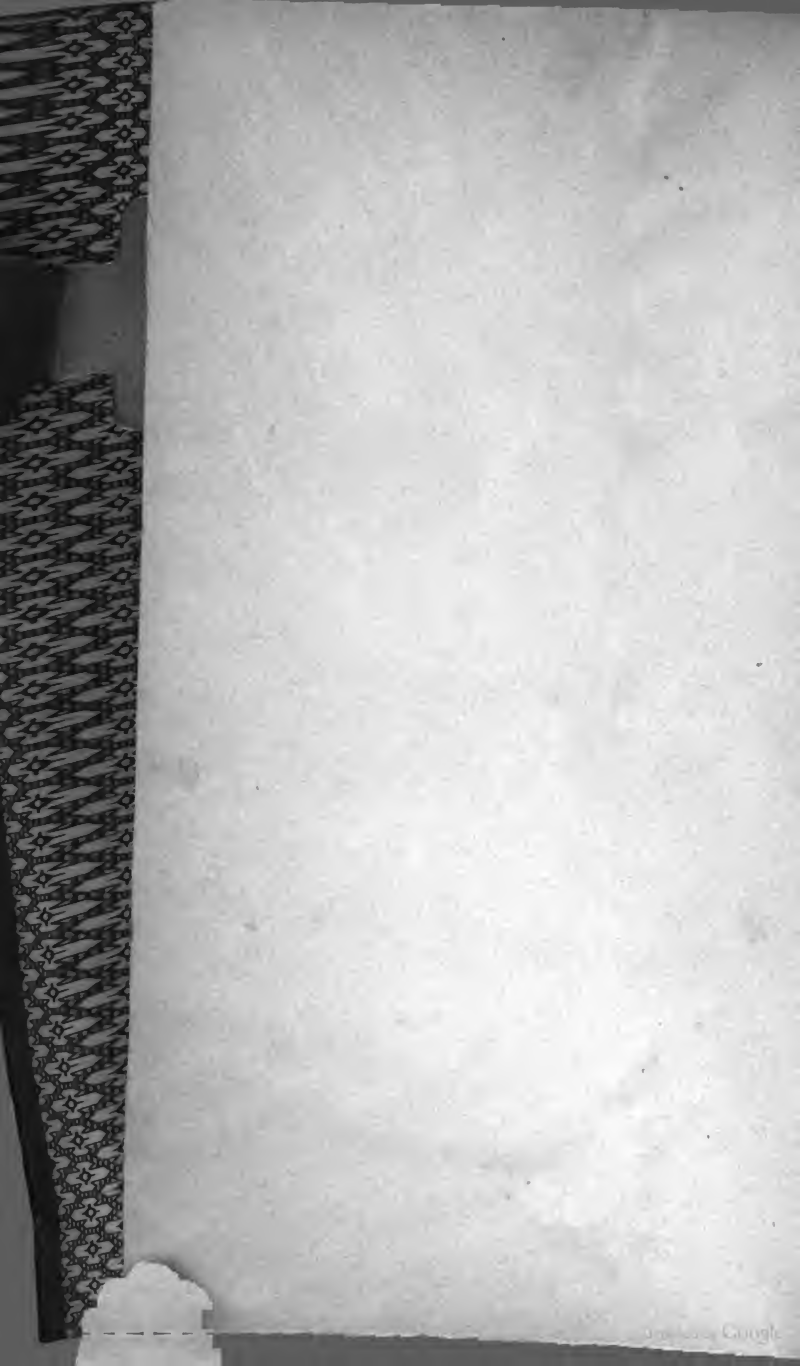








HANDBUCH

DER

SCHACHAUFGABEN

VON

MAX LANGE.







LEIPZIG,
VERLAG VON VEIT & COMP.
1862.

DEM MEISTER

IN THEORIE UND PRAXIS DES SCHACH

HERRN J. LOEWENTHAL ZU LONDON

ALS BEGRÜNDER DER PROBLEM-TURNIERE UND FÖRDERER DER MODERNEN

AUSBILDUNG DES AUFGABENWESENS.

VORWORT.

Das weite Gebiet des Aufgabenwesens, welches im Schach sich immer mächtiger, gegenüber dem lebenden Spiele, zu entscheidender Selbständigkeit emporgehoben hat, wird durch das vorliegende Werk in streng systematischer Methode abgehandelt. Je freier hier einerseits, beim Mangel aller theoretischen Vorläufer, die erste wissenschaftliche Bearbeitung über die Wahl wie Durchführung systematischer Mittel verfügen konnte, desto grössere Schwierigkeiten mussten sich andererseits der noch durch keinen Anhalt oder Gegensatz bestimmten Erfassung und Beherrschung des fast unermesslichen, seit Jahrhunderten angesammelten Stoffes entgegenstellen. Wenn trotzdem der Autor die freundliche Rücksicht des Publikums nur für kleinere Mängel und Versehen, wie sie im Laufe einer so umfassenden Druckarbeit von gegenwärtigem Inhalt kaum vermeidlich sind, in Anspruch nimmt, so beschränkt er sich auf diese Bitte in dem vollen Bewusstsein, für die Anlage des Werkes im Grossen und Ganzen den entscheidenden Massstab, auf welchen er allen Einzelheiten gegenüber vorzügliches Gewicht legt, wenigstens an-

nähernd getroffen und dessen Anwendung nach Möglichkeit berücksichtigt zu haben. Von dieser Ueberzeugung geleitet, ersucht er deshalb die Problemfreunde, zu Gunsten massgebenden Verständnisses vornehmlich die im Kapitel von der Disposition (auf Seite 60 ff.) eingeschalteten Andeutungen über die natürlichen Grenzen wie entsprechenden Leistungen des „Handbuches" freundlichst beachten zu wollen. Unter einer solchen Voraussetzung hofft der Autor auch von sachverständiger Seite auf diejenige Anerkennung, welche sein Streben nicht minder als die Erfüllung des Wunsches krönen würde, dass gegenwärtige Arbeit ihr bescheidenes Theil zur fruchtbringenden Förderung ihres Gegenstandes beitragen möchte.

Leipzig, im April 1862.

M. L.

INHALT.

Die durch besondere Schriftart ausgezeichneten Zahlen beziehen sich auf die bildlich dargestellten Schachpositionen.

Einleitung.

Anhang.

HANDBUCH
DER SCHACHAUFGABEN.



EINLEITUNG.

ERSTES KAPITEL.

Grundbegriffe.

Unter Aufgabe oder Problem kann nach gemeinem Sprachgebrauch jede Forderung verstanden werden, welche irgend eine Leistung zu erfüllen, irgend ein vorgestecktes Ziel zu erreichen gebietet. In geistigem Sinne erscheint als Inhalt solcher Forderungen die Summe irgend welcher in einem gegebenen Thema enthaltenen Fragen, durch deren Beantwortung die Lösung der Aufgabe gewonnen wird. In dieser allgemeinen Bedeutung bietet das Schachspiel gleich jedem anderen Gebiete geistiger Thätigkeit unendlichen Reichthum an verschiedenartigen Problemen, welche nicht selten eine systematische Behandlung gestatten und häufig mit Fragen aus dem Leben wie der Wissenschaften zusammenhangen.

Die besondere Natur der eigentlichen Schachaufgabe ist aber in engerem Sinne dahin begrenzt, dass als Grundlage eine bestimmte Schachspiel-Position gegeben ist und die Lösung eine Reihe von Schachzügen bildet, welche zunächst durch gewisse an jene Position geknüpfte Fragen oder Forderungen bedingt werden. Dabei gilt als charakteristische Eigenschaft der Position, dass sie für die eine Partei die Möglichkeit irgend eines bestimmten Spielresultates in sich berge, als Princip für die Lösung aber, dass beim Streben nach jenem Resultate für die andere Partei bestmögliche Abwehr desselben versucht werde [1]. Durch erstere Bedingung unterscheidet sich die eigentliche Schach-

[1] In populärer Weise ist der letztere Gedanke in einer Correspondenz des Ill. Fam.-Journ. von H. Pollmächer möglichst verständlich zum Ausdruck gebracht. Es wird darauf hingewiesen, wie es kein Kunststück sei, eine Aufgabe zu lösen, wenn man für die Vertheidigungspartei den schlechtesten Zug heraussuche, wie es vielmehr darauf ankomme, das correcteste Gegenspiel zu wählen, u. s. w. (Schachcorrespondenz in Nr. 179 des illustrirten Familienjournals.)

aufgabe von der theoretischen und praktischen Behandlung der Partien, welche entweder von derselben Anfangsposition, die an sich kein entscheidendes Resultat in sich schliesst, ausgeht oder den vorhandenen Werth einer beliebigen Spielposition ohne vorgefasste bestimmte Zielpunkte untersucht. Die andere Vorschrift entspricht der allgemeinen Natur eines Problemes, soweit dessen Lösung einen objectiv geregelten Kraftaufwand voraussetzt, der hier in der doppelten Thätigkeit, für die eine Partei das vorgeschriebene Ziel zu erreichen, für die andere längstmöglichen Widerstand zu finden, sich darstellt.[2]

Die Nothwendigkeit beider Erfordernisse, sowohl der Position als der Forderung, deren Vereinigung die äussere Erscheinung, gleichsam den Körper des Schachproblemes herstellt, lässt sich nicht nur aus genetischer Begründung der Aufgabe, sondern auch aus historischer Entwickelung der Schachaufgabe insbesondere herleiten. Zwar scheint die Composition von Schachproblemen älter als theoretische Behandlung des Spieles und für historische Untersuchung daher der Gegensatz der Aufgabe zum lebenden Spiele, weniger zur literarischen Bearbeitung, massgebend. Allein auch unter diesem Gesichtspunkte ergiebt sich die Nothwendigkeit jener Vereinigung, ja um so strenger, je schärfer gerade die Hauptrichtung der ersten Compositionsthätigkeit von dem Geiste der eigentlichen Spielpraxis sich abwendet und überhaupt einer solchen Opposition vielleicht erst den nächsten Ursprung verdankt. Eine nur oberflächliche Betrachtung des mannigfaltigen Schachmateriales mochte sehr bald zu Versuchen anleiten, jene Mannigfaltigkeit, auch abgesehen von der eigentlichen Bestimmung für den Kampf zweier persönlichen Parteien, zur Erzeugung neuer und interessanter Combinationen, vielleicht unter selbstgewählten Schwierigkeiten und selbst-

[2] Die wissenschaftliche Auffassung begnügt sich mit dieser allgemeinen Grenzlinie und sieht von einem subjectiv relativen Massstabe ab. Populäre Anschauung dagegen denkt sich nicht selten unter Aufgabe eine dem Löser je nach seinen individuellen Fähigkeiten schwer fallende Thätigkeit. Für praktische Zwecke mag dieser Standpunkt zuweilen vortheilhaft sein, und in solchem Sinne sagt z. B. Portius in seinem Schachkatechismus, dass „eine Aufgabe, die diesen Namen verdienen solle, durch versteckte, nicht in die Augen fallende Züge zu lösen sein müsse und dass es daher für gewandte Schachspieler kaum eine Aufgabe in zwei Zügen gebe.“ (Portius, Katechismus der Schachspielkunst, erste Auflage, S. 92.) — Theoretische oder wissenschaftliche Behandlung hat natürlich für die Begriffsbestimmung einen weiteren Masstab anzulegen und darf sich an die engen Grenzen des Subjectivismus nicht binden.

gestellten Beschränkungen, zu nutzen. Das Dasein vieler einzelnen Elemente, das Zusammenwirken von Raum, Zeit und Kräften unter Herrschaft verschiedener leitender Normen, versprach eine so ergiebige Combinationsfülle, dass ihre Untersuchung dem müssigen Schachfreunde, zumal wenn er ohne Partner war, eine lohnende Beschäftigung in Aussicht stellte[3]. Die speciell gefundenen Combinationen, welche natürlich eine Figurenstellung zum Ausgangspunkt und gewöhnlich die durchgreifende Anwendung der bekannten Spielgesetze zur leitenden Norm hatten, von anderen Schachfreunden ebenfalls finden zu lassen, lag nicht weniger nahe als die Nothwendigkeit, zu diesem Zwecke an die vorgelegte Ausgangsposition eine entsprechende Forderung, unter Umständen mit der selbstgewählten Beschränkung, zu knüpfen. Denn es kam ja in solchem Falle die Position nicht als beliebige Spielstellung, deren allgemeinen Werth für beide Parteien man etwa untersuchen wollte, in Betracht, sondern es handelte sich vielmehr um ihre eigenthümliche Verwerthung im Sinne des Gebers. Allgemeine Untersuchungen, ferner Gewinn- oder Remisfragen, die auf das praktische Spiel selbst, auf Positionen, wie sie im Laufe einer Partie vorkommen, sich beziehen, mochten wol meist unter den Parteien unmittelbar auf dem gewöhnlichen Wege der Spielführung zur Lösung gebracht werden. Solche Fragen mögen daher in den Zeiten vor theoretischer Bearbeitung so innig mit der Praxis verwachsen erschienen sein, dass ihre Formu-

---

[3] Je leichter sich äussere Merkmale und concrete Gegenstände dem ersten Blicke darbieten, der nächsten Betrachtung fügen, desto näher lagen auch der ersten Problemcomposition solche Combinationen, welche unmittelbar an das äussere Material des Spieles, an Brett und Figuren, anknüpfen. Gewisse, theils ungewöhnliche, theils bestimmt markirte Positionen zogen zunächst die Aufmerksamkeit auf sich, und symmetrische Stellungen von Thürmen wie Springern etc. findet man daher unter den ältesten Grundlagen für Schachaufgaben. Hieraus erklärt sich zugleich, dass die gefällige, vom Componisten gerade beliebte, Entfaltung ähnlicher Compositionen zu einer regelrechten Spielentscheidung, namentlich zu einer Mattposition, nicht immer mit dem kürzesten und schachlich correctesten Wege übereinstimmt, und man half sich deshalb nicht selten durch bedingte Forderungen, z. B. durch genaue Bestimmung der Zügezahl, die dann weder überschritten noch verkürzt werden durfte. Eine zuweilen vorkommende Abwesenheit des weissen Königs kann, abgesehen von ihrer Zufälligkeit, auch die Annahme bewusster Unabhängigkeit solcher Studien von der Beschäftigung mit dem eigentlichen Spiele nur bekräftigen. Unter den Beschränkungen ist vorzüglich die Andeutung der mattsetzenden Figur, namentlich eines Bauern oder auch der in früherer Zeit hinsichtlich ihrer Gangweise ebenfalls begrenzten Dame, hervorzuheben.

lirung zu Aufgaben fern lag oder wenigstens in dieser Bedeutung nicht zum Bewusstsein gelangte. Als man aber später die einzelnen einseitig componirten Stellungen, welche sich wol theilweise zuerst durch Tradition erhalten hatten, aufzuzeichnen begann, da lag es sehr nahe, auch gewisse merkwürdige Spielstellungen und interessante Combinationen, die zunächst im Kampfe mit dem Partner erprobt sein mochten, ebenfalls zu fixiren, und ihre Zusammenstellung mit den einseitigen Spielstudien sowie die gemeinsam formelle Behandlung, durch Verbindung einer Frage oder Forderung mit der gestellten Position, ergab sich dann von selbst.

Der wesentliche Zweck einer Schachaufgabe, deren Elemente Bret und Figuren, also Schachpositionen bilden, kann bei Einseitigkeit der Beschäftigung, im Gegensatze zum praktischen Spiele, ganz allgemein nur in der Thätigkeit gedacht werden, aus einer gegebenen Position auf objectiv correctestem Wege eine andere Position zu entwickeln, welche im Einklange mit der Bestimmung des Spieles meist als ausgezeichnete Spielstellung von bestimmtem Spielresultate erscheint. Die Entwickelung selbst oder der Weg von der gegebenen zur gesuchten Stellung bildet wegen besonderer Eigenschaften der leitenden Combinationen gewöhnlich das Motiv sowie den eigentlichen Inhalt des Problemes und kann von dessen Geber nur durch irgend eine Andeutung, die zugleich die Identität möglichst sicher stellt, gefordert werden. Während daher Position und Forderung die eigentliche Schachaufgabe äusserlich darstellen, entspringt ihr inneres individuelles Wesen aus einem Gedankengange, dessen Inhalt bestimmte Spielcombinationen, bestimmte schachliche Ideen zur Grundlage hat. Hieraus ergeben sich die einzelnen Elemente, deren nächste Begrenzung für die eigentliche Schachaufgabe im engeren Sinne an den in historischer Entwicklung gelegenen Gegensätzen ihren Massstab findet. Zwei Extreme, praktische Erfahrungen des lebenden Spieles und willkürliche Studien mit seinem Materiale, hatten die Basis des Problemwesens begründet, aber erst aus höherer Vereinigung dieser Gegensätze sowie innerhalb ihrer allmäligen Annäherung sollte sich die Natur der eigentlichen Schachaufgaben herausbilden. Der Boden, auf dem diese erwuchsen, begrenzte sich immer schärfer auf die natürlichen Schranken des Spieles, die Entfaltung aber gedieh unter künstlicher Pflege zu veredelter Schönheit[4]. Weder das

[4] Zwar sind in neuester Zeit mit steigender Ueberflutung der Problemcomposition nach jeglicher Richtung auch wieder vereinzelte Stimmen laut geworden,

naturwüchsige Spiel, das auf Grundlage lebendiger Wechselwirkung persönlicher Parteien zunächst von unbestimmtem Siegesstreben geleitet wird, noch die rücksichtslose Benutzung des Materiales zu allen erdenklichen Spielereien konnten im Laufe der Zeiten vor der allgemeinen Anschauung vom Problemwesen bestehen, diese drängte sich vielmehr immer schärfer innerhalb beide Extreme und giebt nun von hier aus die äussersten Grenzzeichen der eigentlichen Aufgabe, die negativen Grundbedingungen für alle ihre Elemente.

---

welche eine Emancipation des Aufgabenwesens von den äusseren Grenzen des Spieles in Vorschlag brachten. Doch ist die allgemeine Meinung durch dergleichen moderne Gelüste schrankenloser Ungebundenheit noch nicht berührt worden, ja sie verpönt noch heutzutage fast so streng wie je die in solchem Geiste thätige Production. Aus dem Reiche der eigentlichen Schachaufgaben, im herrschenden Sinne des Wortes, wird aber jene laxe Anschauung stets und um so strenger verbannt bleiben, je näher ihre Zulassung die Gefahr rücken könnte, von der althergebrachten, Jahrhunderte hindurch geübten Methode des gewöhnlichen Spieles das Interesse mehr und mehr abzulenken, oder doch die Achtung vor diesem gemeinsamen Bande aller speciellen Schacherzeugnisse allmälig herabzustimmen. (Vgl. unseren Artikel in der Schachzeitung von 1854, S. 452 ff.) Vollständig in solchem Sinne ist eine Definition gehalten, welche das als Massstab öffentlicher Meinung vornehmlich angesehene Bilguer'sche Handbuch (1858 S. 430) folgendermassen angiebt: „Wir verstehen unter Problemen, Schachräthseln oder künstlichen Endspielen alle diejenigen Endungen, in welchen die Partie durch überraschende Züge plötzlich zur Entscheidung gebracht wird, oder in denen das Matt unter vorher bestimmten erschwerenden Bedingungen erzwungen werden soll.“ Aus dieser Begrenzung geht klar hervor, wie der Herausgeber jenes bedeutenden Werkes das Aufgabenwesen sich gar nicht anders als auf dem Boden des wirklichen Spieles erwachsen vorstellen kann oder mag.

ZWEITES KAPITEL.

Position und Forderung.

Die wesentlichen Erfordernisse der Schachaufgabe bestehen in einer Spielposition, welche irgend ein bestimmtes Resultat gestattet, und in einer Forderung, welche dasselbe herbeizuführen gebietet. Weder Forderung für sich noch Position allein genügen zur wesentlichen Herstellung der eigentlichen Schachaufgabe. Jene setzt entweder eine gewisse Spielstellung voraus oder umfasst Fragen allgemeiner und wissenschaftlicher Art; eine Position an sich bleibt ohne hinzutretende Forderung ein lebloses Gebilde[1], dessen allgemeinste

[1] In einem polemischen Artikel der Schachzeitung (1847, S. 384) giebt ein angesehener Problemkritiker folgender Klage Ausdruck: „Andere Aufgaben in Bell's Life sind wieder gar nicht zu rathen, so Nr. 78, Nr. 85 u. s. w., weil nicht gesagt wird, wer anzieht, wer matt werden soll und in wieviel Zügen.“ Mit diesem Vorwurfe scheint zwar eine andere Auffassung (Schachzeitung von 1849 S. 28) in Widerspruch zu stehen, welche die Forderung zur Position mit der Unterschrift eines Bildes vergleicht: „„... zu Bildern gehören gewissermassen auch Schachdiagramme, weil sie nämlich irgend eine Idee so darstellen sollen, dass ihr Verständniss schon durch die Anschauung möglich gemacht wird, und wenn gleich einige Worte, z. B. „Matt in vier Zügen“ auch mit dabei sind, so bedeuten diese nicht mehr als die Unterschrift eines Bildes.“ Diese Deduction verfolgt aber einen speciellen Zweck und macht keinen Anspruch auf wirkliche Entscheidung in der Sache. Sie will die Auffassung, dass Diagramme übersetzt werden können, zurückweisen und substituirt, da Uebersetzung sprachliche Elemente voraussetzt, den Vergleich mit Copie eines Bildes. In den besonderen subjectiven Zweck jener Deduction mag diese Anschauung passen, der objectiven Kritik kann sie nicht genügen. Schachdiagramme, welche einfach eine Position darstellen, enthalten kein künstlerisches Moment der zeichnenden oder bildenden Kunst und können daher auch nicht gleich Gemälden im technischen Sinne des Wortes copirt oder nachgebildet werden. Sie vermitteln lediglich bestimmte Gedanken durch die Anschauung zum Verständniss und gleichen

Analysis schon eine Frage oder Forderung mit sich bringen würde. Man hätte es zwar auch in diesem Falle mit einer Art von Schachproblem zu thun, keinesfalls aber mit einer eigentlichen Schachaufgabe im engeren Sinne des Wortes.[2] Erst die Vereinigung der beiden Elemente erzeugt den Körper der Aufgabe, dessen äusseres Stoffgebilde die Position ausmacht, während die Forderung das materiell belebende Agens, den eigentlichen Nerv des wirklichen Schachproblemes darstellt.[3] Andererseits genügt jene Vereinigung für die äussere Erscheinung, für das thatsächliche Dasein der Aufgabe voll-

---

in dieser Hinsicht mathematischen, geographischen und ähnlichen Zeichnungen. Die Uebertragung eines Diagrammes ist daher keine Copie, keine Nachbildung, sondern ausschliesslich ein einfacher Nachdruck in gleichem Sinne, wie er an den gedachten Zeichnungen möglich ist. Der eigentliche Nachdruck setzt allerdings sprachliche Elemente voraus, der Schutz gegen ihn wird aber aus guten Gründen auf jene Zeichnungen ausgedehnt, auf Schachdiagramme aber aus dem einfachen Grunde nicht, weil die Gesetzgebung überhaupt des Spieles nicht gedenkt. (Schachzeitung 1858 S. 128) In objectivem Sinne findet also die falsche Auffassung einer Uebersetzung von Schachdiagrammen (Schachzeitung 1848 S. 326) nicht durch Entgegenstellung der Copie, sondern des einfachen Nachdruckes Widerlegung. Der Vergleich mit einem Bilde und die Bedeutung der Unterschrift gestattet daher auch keine durchgreifende Anwendung im strengen Sinne, und der oben gedachte Widerspruch ist nur scheinbar.

[2] Für den Fall, dass eine Position, zunächst zu dem Zwecke, ob eine und welche Aufgabe in ihr stecke, untersucht wird, passt vornehmlich der allgemeinere Ausdruck der Composition. Dieser tritt überhaupt dann in den Vordergrund, wenn das eine Erforderniss, die Position, sowie ihr geistiger Inhalt näher in's Auge gefasst wird, während bei Betonung des anderen Erfordernisses der Ausdruck des Problemes sich empfiehlt. Diese Distinctionen sind indess für die Sache selbst nicht erheblich und bedürfen keiner ausdrücklichen Feststellung. Man vergleiche die Ansicht des Schweizer Schachfreundes Capraez: „... das Gebiet der Compositionen, wir sagen absichtlich nicht der Probleme, denn manche Spiele wollen durchaus nicht gelöst, sondern verstanden sein und können ..." etc. (Schweizerische Schachzeitung vom 16. März 1857 und Schachzeitung von 1857 S. 377.) Nicht mit Unrecht sagt dagegen v. Oppen: „Manche Nebensachen dürften von geringerer Erheblichkeit sein. Problem und Räthsel unterscheiden sich insofern, als man letzteres nur Anderen, ersteres auch sich selbst zur Lösung aufgeben kann. Wer seine Idee in ein Diagramm bringt, löset das Problem ihrer Anwendung oder Verkörperung auf. Mag er dies eine Composition nennen, wenn ihm der Ausdruck besser gefällt, ich würde den bisher gebräuchlichen deshalb vorziehen, weil ich ihn für richtiger halte und ein Autor zwar unter Anderem auch Schachaufgaben oder Probleme componiren kann, aber wenn sie dies nicht wären, seine Arbeit verfehlt." (Schachzeitung 1858, S. 38.)

[3] Ueber den Ausdruck des Körpers vergleiche man die Ausführung eines angesehenen Problemforschers (v. Oppen) in der Schachzeitung von 1848, S. 406. Man sehe 3. Kap. Anm. 1.

kommen, und das wirklich harmonische Verhältniss der beiden Elemente bleibt auf das eigentliche Wesen ohne entscheidenden Einfluss. Dagegen gilt diese Harmonie als natürliche Eigenschaft, welche bei jeder Aufgabe vermuthet und als Grundbedingung ihrer Correctheit angesehen wird. Das Bedenken, ob solche Eigenschaft nicht ebenfalls unter die Essentialien zu rechnen, der Zweifel, ob dasjenige Erzeugniss thatsächlich Aufgabe sei, dessen Position mit der Frage in Disharmonie steht oder die Ausführung der angeknüpften Forderung nicht gestattet, wird durch den gemeinen Sprachgebrauch, welcher unrichtige Aufgaben kennt, also diese immer noch Aufgaben nennt, erledigt. Die Aufgabe bleibt Aufgabe, obschon die beabsichtigte Lösung des Verfassers verfehlt ist, ja eine seiner Forderung entsprechende nicht gefunden wird.[4] Die eigentliche Schachaufgabe entsteht daher mit dem factischen Hinzutritt einer bestimmten Forderung zu einer gegebenen Spielposition, und die einfache Verbindung beider genügt für das Wesen oder für die thatsächliche Existenz.[5]

Das geeignete Zusammenwirken der beiden wesentlichen Erfordernisse wird in Betreff der eigentlichen Schachaufgabe, welche sich innerhalb der natürlichen Schranken des Spiels, ohne jedoch in ihm aufzugehen, bewegt, vornehmlich durch die früher angedeuteten Gegensätze willkürlicher Studien und wirklicher Spielbeschäftigung

---

[4] Irgend eine Lösung gestattet jedes Problem und wäre es selbst der Nachweis seiner Unlösbarkeit, wie bei Quadratur des Kreises und Auflösung der Gleichungen höheren Grades. Der gemeine Sprachgebrauch nennt jedoch in solchem Falle die Aufgabe, d. h. ihre wirkliche Lösung, unmöglich und wandelt bei dieser Ausdrucksweise das objective Problem in eine subjective Aufgabe.

[5] Die Entscheidung in einem betreffenden Falle des Eraproblemturnieres zu Gunsten des Concurrenten F. Healey ist daher richtig herausgefühlt, obschon nicht durch Gründe unterstützt worden. Diese mochten jedoch bei der allgemeinen Uebereinstimmung sämmtlicher Richter nicht in Betracht kommen, und letztere giebt ein deutliches Zeugniss für die allgemeine Anschauung sowie eine Bestätigung des gemeinen Sprachgebrauches. (Vgl. Löwenthal, Schachproblemturnierbuch, S. 7 Mitte.) Inwiefern übrigens bei Preisbewerbungen die speciellen Bedingungen, namentlich das Verlangen gleichzeitiger Einsendung von Aufgabe und entsprechender Lösung, besonderen Einfluss üben können, ist eine anderweitige Frage, deren Beantwortung in das Kapitel über Preisausschreibungen gehört. Ebensowenig kommen bei Untersuchung der Essentialien die Fragen nach Correctheit, nach Zulassung von singulären und simultanen Lösungen und ähnliche in Betracht, sie finden vielmehr bei Behandlung der besonderen Eigenschaften, der Modalitäten u. s. w., ihre Erörterung.

begrenzt. In doppelter Richtung ist daher eine Ausschweifung möglich: die Problemthätigkeit kann sich zu eng und mechanisch an das praktische Spiel anschliessen, sie kann zu weit und schrankenlos über seine Grenzen hinausgehen.

I. Gegensatz des wirklichen Spieles.

Je nachdem die Position oder die Forderung hervorragende Spielmomente bietet, lassen sich die hieher gehörigen Probleme zunächst in zwei Klassen sondern.

a. In Betreff der Position.

Die Natur der Position kann entweder in das Gebiet des Anfanges oder unter die einfachen theoretischen Schlussarten fallen und in beiden Fällen im Gegensatze zum Problemwesen einem integrirenden Theile gewöhnlicher Spielforschung angehören.

1. Anfang der Partie.

Die analytische Ergründung des Anfanges oder der Eröffnungen erscheint zwar ebenfalls als ein Schachproblem, dessen Grundlage die Anfangsposition der Partie bildet, steht aber eben deshalb im directen Gegensatze zu den eigentlichen Schachaufgaben, deren Positionen ein entscheidendes Spielresultat als eigentliches Ziel der Aufgabe in sich bergen.[6] Doch bietet jene Anfangsstellung die Quelle zu mancherlei Problemen von exceptionellem Charakter, welche dem Wesen der eigentlichen Aufgabe näher treten, ihr aber weder in der Position noch selbst in der Forderung vollkommen genügen. Dahin gehören vorzügich gewisse Denkübungen, z. B. die Prüfung der Frage, auf welches

---

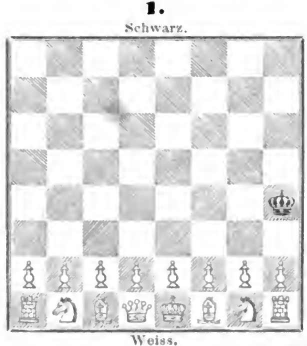
[6] „Die Partie im Ganzen von der Eröffnung an bis zum Schlusse ist auch ein Problem, nur von grösserem Umfange, ein zusammengesetztes." (v. Oppen, Schachzeitung 1848, S. 407.)

Von ungebundenem Standpunkte aus müssten die Probleme für ganz freie Schöpfungen angesehen werden, welche als selbständige Spiele fast dem gewöhnlichen Spiele gleich zu achten wären, indem man nämlich dieses ebenfalls als ein Problem behandelt, dessen Anfangsposition mit Aufstellung der Stücke gegeben ist. (Vgl. Schachztg 1854, S. 452.)

Feld der einzelne König zu stellen sei, damit er in kürzester Zügezahl durch die in voller Aufstellung stehende Gegenpartei matt gesetzt werden könnte. Die Lösung erfolgt durch nebenstehende Position sowie durch die Züge: 1. d4 Kg4. 2. e4 Kh4. 3. g3‡, oder falls 1. Kh5, so 2. Dd3 Kg4. 3. Dh3‡.[7]

1.

Schwarz.



Weiss.

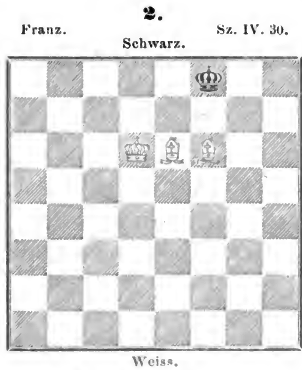
Matt in drei Zügen.

Auch kämen hier die sogenannten Anfängermatts in Betracht, also die Fragen nach jenen fehlerhaften Anfangsspielen, welche dem Gegner schleunige Entscheidung gestatten.

2. Schluss der Partie.

2.

Franz. Schwarz. Sz. IV. 30.



Weiss.

Matt in acht Zügen.

Endspiele, welche den Elementarlehren der Partie angehören, werden selbst durch beschränkende Angabe der Zügezahl, obschon diese zu formeller Herstellung eines Problemes führen mag, den Charakter der eigentlichen Schachaufgabe nicht erlangen. Ein deutliches Beispiel gewährt nebenstehende Stellung (Nr. 199 der Schachzeitung 1849, S. 30) mit den Zügen: 1. Ke5 Ke8. 2. Kf5 Kf8. 3. Kg6 Ke8. 4. Lg5 Kf8. 5. Ld7 Kg8. 6. Lh6 Kh8. 7. Lg7† Kg8. 8. Le6‡.

[7] Verschiedene Denkübungen solcher Art hat der Autor in der Schachzeitung von 1858, S. 232 mitgetheilt, z. B. die Aufgabe, König und Dame so zu stellen, dass jener durch die in voller Aufstellung stehende Gegenpartei in kürzester Zügezahl matt gesetzt werde. Die Felder sind f4 und f5, die Züge 1. d4Kg4 (falls Ke4 so 2. Sc3‡) 2. e4+Df3. 3. Df3† nebst 4. Dh3‡. Ferner die Frage nach der Zügezahl für Schwarz, um von der vollen Aufstellung aus seinen König so zu bewegen, dass ihn Weiss in einem Zuge matt setzen könnte. Das Minimum scheint sieben Züge zu erfordern, für die Bewegung des Damenbauers, des Königs nach a4, der Bauern

b. In Betreff der Forderung.

Unmittelbar aus dem praktischen Spiele entlehnte Positionen oder nachgebildete analoge Stellungen, falls sie mit entsprechenden allgemeinen Spielforderungen verbunden werden, mögen zwar ebenfalls an sich die Natur eines Problemes bieten, gehören aber nicht unter die eigentlichen Schachprobleme und erscheinen daher diesen gegenüber als exceptionelle Aufgaben.

1) Die Frage ist ganz allgemein gehalten, nur auf correcteste Spielführung gerichtet. Dergleichen Forderungen entfernen sich wegen völliger Abwesenheit eines bestimmten Resultates am weitesten von der gewöhnlichen Natur der Schachprobleme. Das zeigt z. B. die Beantwortung der Frage nach bester Fortsetzung in der vorgelegten Spielposition von Capraez (Nr. 261 der Schachztg. 1849 S. 468): 1. Sa6 Sf4. 2. Sb4 Db2. 3. Sd3 Sd3: 4. ed: Sd2. 5. Db5 Db5: 6. c6-b5: Ld3: 7. Ld7, u.s.w. (Schachztg. 1850, S. 30). Das Interesse hat hier eher eine Ausgleichung des Spieles, als Herbeiführung eines entscheidenden Resultates zur Unterlage.

3.

Capraez. Sz. IV, 468.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz am Zuge.

2) Die Frage ist allgemein auf die Möglichkeit einer Entscheidung gerichtet. Die entsprechenden Positionen bieten nicht selten zu Wetten auf die eine oder andere Partei Gelegenheit. So könnte man in nebenstehender Position (aus einer Vorgabepartie zwischen Hanstein und v. d. Goltz, Schachztg. 1848 S. 42 und S. 90) auf die Frage, welche Partei

4.

Hanstein. Sz. III, 42.

Schwarz.



Weiss.

Weiss zieht. Wer gewinnt?

nach a5 und b5, worauf c2—c3 ╪ giebt. — Man vergleiche hier noch die von Brede (Almanach, Nr. 108 und S. 171) ausgeführte Aufgabe, sämmtliche Steine einer Partie von der Anfangsstellung aus so zu ordnen, dass sie alle Felder des Bretes beherrschen.

Aussicht auf Gewinn habe, wegen 1. h8D Sh8: 2. Dh8. d2. 3. Dd4 Td7. 4. De5 Kb6 u. s. w. sich (mit A. B. in Prag) für Schwarz entscheiden, die richtige (von Ruscow zu Greifswald angegebene) Fortsetzung 1. h8D Sh8: 2. Dd5 Td7. 3. De5† Kd8. 4. Db8†. Ke7. 5. De5† Kf7. 6. Df6† Kg8. 7. De6† Kf8. 8. Dh6† Kg8. 9. De6† etc. führt aber zum Remis[8].

Reiche Materialien zu Wettspielen enthalten, nach v. Oppen's scharfsinniger Kritik, die Compositionen Stamma's, auf die wir später eingehen werden.

II. Gegensatz willkürlicher Studien.

Das erforderliche Zusammenwirken von Position und Forderung kann bei den willkürlichen Studien durch Mängel der einen oder anderen sowie durch gleichzeitige Mängel in beiden Erfordernissen gestört werden.

a. Mängel der Forderung.

1. Die vollständige Abwesenheit jeder Forderung macht eine Position für das Problemwesen werthlos und lässt sie als zusammengewürfelte Figurenmasse, als unfruchtbares Gebilde erscheinen. Mögen die Positionen wirklich durch Zufall oder Spielerei entstanden[9], mögen

---

[8] Man vergleiche die Position im 43. Zuge der Partie 1142 der Schachzeitung (1858 S. 237) und untersuche an ihr die Frage nach Entscheidung. — Den Uebergang zu Problemen im engeren Sinne des Wortes bilden Aufgaben, welche die Gewinnführung einer bestimmten Partei im Allgemeinen fordern und sich durch diese genauere Bestimmung eines Spielresultates den eigentlichen Schachaufgaben in hohem Grade nähern. Die Form ist gewöhnlich „Weiss zieht und gewinnt", z. B. in einer Spielposition von Hanstein und Harrwitz Nr. 193 der Schachzeitung 1848 S. 248.

[9] Die Schachzeitung von 1847 S. 378 theilt unter Nr. 100 eine Position mit, welche durch zufällige Verrückung der Steine einer vierzügigen Aufgabe entstand und sich der Untersuchung als dreizügige Mattführung herausstellte: W.: Kf7. Td5. Lb5. Se5, f5. Bd2, f2. Schw.: Ke4. Se3. Bd3, e2. (1. Td4. 2. f4. 3. Ld7†) — Rückt man die fünf Steine der zweiten und dritten Reihe ein Feld weiter links, so ergiebt sich die ursprüngliche Aufgabe der Londoner Illustrirten Zeitung vom 11. September 1847.

Im Jahrgange 1848 S. 155 findet sich eine symbolische Composition, die einen Telegraph darstellt. Eine daran geknüpfte reizende Schilderung lässt sie unter den Händen eines Kindes, das die Schachsteine zum Spielzeug benutzt, entstehen und dann durch den schachgeübten Blick des Vaters als ein Selbstmatt erkennen.

sie ohne Zuschrift im Nachlasse eines verstorbenen Schachmeisters gefunden, mögen sie selbst von einem Lebenden absichtlich ohne weitere Bemerkung dargeboten sein, immer entbehren sie vor erfolgter Analyse jeder Bedeutung als Aufgabe. Ja die Thätigkeit der empirischen Untersuchung selbst kann nur auf Grundlage einer stillschweigend angenommenen Forderung gedacht werden, z. B. der Frage, ob eine und welche Partei und wie sie gewinnen könne oder ob ein bedingtes Matt, ein Selbstmatt in der Position stecke u. s. w. Das Urheberrecht an der Position wird ihrem Schöpfer, dem Componisten, unverkümmert verbleiben. Problem-Autorschaft kann er aber nur soweit beanspruchen, als die gefundenen Forderungen zu seiner Position mit der von ihm beabsichtigten Entwickelung, welche die Thätigkeit der Composition leitete, zusammenfallen. Es ist daher möglich, dass eine Stellung von einem Spieler aufgesetzt, von einem anderen in originaler Weise entwickelt wird, und dass nun jedem ein besonderes Urheberrecht zukommt[10]. Diese letztere Möglichkeit bestätigt zugleich die Nothwendigkeit im Zusammenwirken beider Elemente zur Herstellung der thatsächlichen Existenz einer wirklichen Aufgabe.

Es sei folgende Position und die Frage nach ihrer Verwerthung gestellt worden. Beide Parteien könnten im Anzuge unmittelbar matt setzen, auch könnte Weiss durch Wegnahme des schwarzen Thurmes schnell ein sofort in die Augen fallendes Selbstmatt erzwingen. Die Position würde also, wenn nur diese Möglichkeiten in ihr lägen, fast gar keinen Werth für das Aufgabenwesen haben. Die Frage nach einem bedingten Schlusse irgend welcher Art dürfte ebenfalls kein hervorragendes Resultat bieten, dagegen möchte die Forschung nach einem Selbstmatt der schwarzen Partei, auf Grundlage des Anfanges 1. D c3 †

5.

Schwarz.

Weiss.

[10] So hat z. B. I. Rosmann zu verschiedenen fremden Roi-depouillé-Compositionen sehr interessante bedingte Mattführungen gefunden und an diesen ein unverkennbares Autorrecht erworben, vgl. 185—188 der Schachzeitung von 1848 S. 422—432.

Kd6: 2. Dd4 nebst 3. De5† u. s. w., vielleicht zu einem lohnenden Ziele hinführen. Erst wenn dieses in correcter Ausführung zu Stande gebracht ist, wird die Position zur Aufnahme in das Aufgabenwesen sich eignen.

2. Die unvollständige Forderung könnte durch eine zweite Position ergänzt werden und die Aufgabe in ihrer Herleitung aus der ersten bestehen. Diese Art von Problemen mag unter Umständen ebenso lehrreich wie schwierig sein, genügt aber wegen Abwesenheit eines bestimmten Spielresultates ebenfalls nicht den Anforderungen der eigentlichen Schachaufgabe. Es kommt hinzu, dass dergleichen Probleme meist wirkliche Spielpositionen, namentlich aus dem Gebiete der Eröffnungen, zur Grundlage haben und schon wegen dieser unmittelbaren Verwandtschaft mit dem praktischen Spiele aus den unter Nr. I. illustrirten Gründen den wirklichen Aufgaben fern stehen [11]. Eine vorzügliche Anwendung jener exceptionellen Problemthätigkeit findet statt in der Herleitung einer gegebenen Composition aus der Anfangsstellung des Spieles. Es sei der gelungene Versuch des Schachfreundes Eichenbaum zu Odessa in Betreff des 39. Spieles von Stamma hervorgehoben. Die Construction beginnt mit dem Anzuge der schwarzen Partei und nimmt folgenden Verlauf: 1. e5 e4. 2. d5 ed: 3. Dd5: Sf3. 4. Le6 c4. 5. Dc6 g3. 6. Lc4: d3. 7. Le6 Lg2. 8. Sa6 0—0. 9. 0—0—0 Se5: 10. Db6 Sa3. La3: ba3. 12. Db5 d4. 13. c5 Sf3. 14. cd: Sd4: 15. Da5 Ld2. 16. Da3: Sb3. 17. Kb8 Sa5. 18. Lc8. Sc4. 19. De7 Db3. 20. f5 h3. 21. h6 h4. 22. g5 hg: 23. hg:

6.

Stamma (39.) Sz. III. 67.

Schwarz.

Weiss.

Weiss erzwingt das Matt.

[11] Ein interessantes Beispiel bietet die Schachzeitung (1853 S. 402—403) unter der Ueberschrift einer restaurirten Partie. Es werden dort verschiedene Positionen aus einem praktischen Spiele mitgetheilt und die Fragen daran geknüpft, wie sie aus der Anfangsstellung des Spieles und aus einander entstanden seien. Unter solche Probleme gehört auch die Aufgabe, eine gegebene Eröffnungsposition auf verschiedenem correcten Wege aus der Anfangsstellung herzuleiten, vgl. Schachzeitung 1858 S. 232.

Tfc1. 24. Dg7 a4. 25. Sh6 Ta3. 26. Dg6 a5. 27. Dh5 Lf1. 28. Sc5 De3. 29. Sg4, worauf man die nebenstehende Position erhält, in welcher Weiss durch Df4† 30. gf: Lf4‡ 31. Ka8 Sb6† 32. ab: ab‡ 33. Sa6 Tc8‡ 34. Tc8: Ta6‡ 35. ba: Lg2† 36. Tc6 Lc6: das Matt erzwingt.

b. Mängel der Position.

1. Es giebt eine Klasse von Aufgaben, welche eine Schachforderung ohne concrete Position aussprechen und durch diesen Mangel den Charakter eines Problemes im allgemeineren Sinne des Wortes annehmen. Die Allgemeinheit schliesst gewöhnlich den Anspruch auf wirkliche Urheberschaft aus, da solche Probleme mehr oder weniger leicht aus der Natur des Spieles sich ergeben und ohne bedeutenden Aufwand productiver Thätigkeit gestellt werden können. Erst durch specielle Ausführung wird ein wirkliches Urheberrecht gewonnen und jedem Löser ein Theil an demselben gesichert. Nicht selten bestehen die gedachten Probleme in Minimalfragen, z. B. in der Aufgabe, mit den geringsten Mitteln ein möglichst elegantes Laufermatt in zwei Zügen herzustellen, u. a. m. Eine umfassende Bearbeitung von dergleichen Problemen, welche sich nicht mit einzelnen Fällen der Lösung begnügt, vielmehr das Gesetz für alle zu ergründen sucht, wandelt die einzelne Aufgabe in ein allgemeines Problem von theoretischer oder wissenschaftlicher Natur um.

In neuester Zeit hat man vorzüglich auf dem Gebiete des Selbstmatt jene Art von Problemen gestellt und namentlich die Frage hervorgehoben, wie bei einem einzelnen auf die siebente Felderreihe vorgerückten Bauer die andere Partei mit der geringsten Anzahl von Kräften in der geringsten Zügezahl das Selbstmatt erzwingen könne (Vgl. Schachzeitung von 1859 S. 92). Für den Stand des Bauers auf e2 und des feindlichen weissen Königs auf e1 hat der bairische Meister M. Bezzel unter Mitwirkung von O. Wülfing zu Elberfeld als Aufgabe die Aufstellung der weissen Officiere zur möglichst kurzen Erzwingung des Selbstmatt gefordert. (Vgl. Nr. 100 der Schachaufgaben des illustrirten Familienjournals und die vom Einsiedler zu Tirnau in der Schachzeitung von 1859 S. 172 unter 1010 mitgetheilte Bearbeitung.) Die Lösung der Aufgabe schliesst hier die Composition einer entsprechenden Stellung in sich, und erst das Dasein dieser constituirt die eigentliche Schachaufgabe im Gegensatze zu den Problemen von allgemeinerem Inhalt.

2. Eine unvollständige Position, welche aus Irrthum oder anderer Veranlassung defect oder verunstaltet gegeben ist, kann durch entsprechenden Aufwand von Scharfsinn zur Correctheit zurückgeführt werden [12]. Die Thätigkeit dieser Verbesserung kann zur Aufgabe, selbstverständlich aber nicht als eigentliche Schachaufgabe, gestellt werden. Letztere liegt eben so wenig vor, wenn eine unvollständige Position absichtlich zu dem Zwecke gegeben wird, sie für die betreffende Forderung zu ergänzen. So hat man in neuerer Zeit Compositionen ohne den König der einen Partei oder mit noch anderen Auslassungen veröffentlicht und Ergänzung des Mangels zur Vervollständigung der Aufgabe gefordert [13]. Es ist natürlich, dass ein solches Verlangen, obschon es unter Umständen bedeutende Schwierigkeiten mit sich führen mag, nur als accessorische Aufgabe neben der eigentlichen Schachaufgabe erscheint und daher als letztere nicht gedacht werden kann.

3. Der Geist des Spieles erfordert für jede Spielposition das Dasein der beiden Könige. Nun giebt es Compositionen, in denen, was die Ausführung betrifft, der eine König fehlen könnte und von älteren Autoren in ihrem Eifer, bestimmte Combinationen darzustellen, auch wirklich als unwesentlich oder aus Flüchtigkeit zuweilen weggelassen ist. Erscheint nun auch solcher Mangel in jenen Fällen nur von formeller Bedeutung, so ist er doch für die eigentlichen Schachaufgaben, welche als auf dem Boden des wirklichen Spieles erwachsen wenigstens fingirt werden, unstatthaft, und jene Producte gelten daher mehr als Resultate willkürlicher Spielerei und besonderer Tendenzen denn als wirkliche Aufgaben [14].

4. Eine Figurenstellung kann von solcher Beschaffenheit sein, dass die Beantwortung der an sie geknüpften Frage gegen den natürlichen

---

[12] Die Schachzeitung bietet wiederholte Beispiele wohlgelungener Correcturen dieser Art. Man sehe vorzüglich die zu Nr. 809 (1858 S. 110) und Nr. 860 (1858 S. 261) von M. Bezzel und vom Meister zu Tirnau gelieferten Verbesserungen.

[13] Ein Beispiel findet sich in der schweizerischen Schachzeitung vom 14. September 1857. Die Stellung ist: Weiss. Dd3. Td4. Lb1, d2. Bc5, e5. — Schw. Kd1. Tf1 Ld8. Bd7. Die Forderung ist ein Selbstmatt in 7 Zügen. M. Bezzel hat den Stand des weissen Königs auf h4 nachgewiesen, unter Annahme des letzten Zuges Tf6—f1. Weiss erzwingt nun durch 1. Lg5. 2. Te4. 3. De2. 4. Tg4. 5. Le4. 6. Df1. 7. Dh3† Th3 ‡ das Selbstmatt.

[14] Als Erzeugnisse der ersteren Art können Nr. 14 und 29, als solche der anderen Art Nr. IV. und V. der Compositionen im Werke des Damiano angesehen werden. Man vergleiche S. 40 und 44 sowie S. 24 und 25 der Ausgabe von R. Franz.

Verlauf des Spieles verstossen würde. Wenn eine Forderung ein unmittelbar entscheidendes Spiel-Resultat, wie ein Matt, in sich schliesst, so würde die Forderung eines anderen Spiel-Resultates, eines Remis, so gegen den Geist des Spieles verstossen, dass ihre Zulassung nur als exceptionelle Aufgabe statthaft wäre. Der Mangel liegt in der Position, weil der Componist eine solche Stellung zu construiren versäumt hat, in welcher die Remiswendung im Einklange mit dem natürlichen Verlaufe des Spieles als Ressource der Partei erscheint. Producte jener Art bietet namentlich der Schachkünstler von A. Lichtenstein,[15] und wenn zur Erklärung hinzugefügt wird, dass das Remis Aufgabe sei, die Möglichkeit des Matt nicht in Betracht komme, und diese Bemerkung für die Kunstspiele im engeren Sinne überhaupt gelte, so wird der Charakter des Kunstspieles, seine Grenzen mögen noch so eng oder weit gezogen sein, deutlich verkannt. Bei wirklich künstlichen Spielen, wie bei bedingten und Selbstmatts, ist die Forderung schwieriger als gewöhnliche Mattführung und die Möglichkeit der letzteren daher unerheblich. Bei einfachen Remisspielen dagegen zeigt das Passiren des Matt ein unnatürliches Missverhältniss zwischen Mitteln und Leistung, und es wäre widersinnig, lediglich in ein solches Missverhältniss den Kunstcharakter zu setzen. Daher kann der wissenschaftliche Kritiker Erzeugnisse jener Art weder als Kunstspiele noch als gewöhnliche Schachaufgaben anerkennen, vielmehr nur als exceptionelle Compositionen betrachten, welche der Rigorist gar nicht, der Systematiker aber nur als Abnormitäten, als uneigentliche Aufgaben, toleriren würde.

c. Mängel in Position wie Forderung.

Den hierher gehörigen Erzeugnissen liegt vornehmlich die gemeinsame Aufgabe zu Grunde, eine gegebene mangelhafte Position zu beliebiger Forderung zu ergänzen. Ein Beispiel bietet die Dichtung, welche erzählt, dass ein türkischer Sultan vor seinem Sterben eine Schachposition mit der Bestimmung habe ausstellen lassen, dass der

---

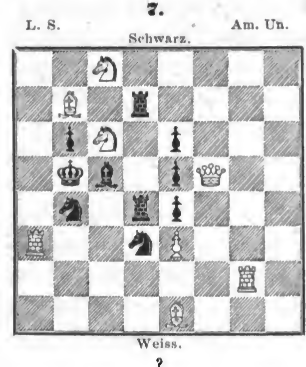
[15] Z. B. das fünfzügige Remis unter Nr. 49, statt dessen Weiss im zweiten Zuge, ferner das Selbstpatt unter 53, statt dessen Weiss bereits im ersten Zuge matt setzen könnte. Endlich vergleiche man die Selbstpattaufgaben von Discart und Kist in der Schachzeitung von 1847 S. 337 und von 1853 S. 361.

glückliche Entzifferer zum Thron gelangen solle. Es war aber weder eine Forderung noch der weisse König angegeben. Von zwei Bewerbern placirte der eine die fehlende Figur auf h8 für ein Selbstmatt in 14, der andere auf d1 für ein Bauermatt in 16 Zügen. Die Prüfungscommission entschied sich für Keinen, vielmehr für ein einfaches Matt von 7 Zügen beim Stande auf a7, und wir glauben, dass viele Schachfreunde noch anders stimmen werden, jeder nach eigner Erfindung.[16]

7.

L. S. Am. Un.

Schwarz.



Weiss.

?

[16] Die Dichtung rührt vom transatlantischen Problemfreunde S. Loyd her und findet sich in dem zu Boston erscheinenden Wochenblatt American Union (vom 2. October 1858). Das Selbstmatt ist von „Dyols" (d. i. vom Dichter selbst), das Bauermatt von „Rettop" (d. i. Potter) gefunden.

DRITTES KAPITEL.

Inhalt und Idee.

Die Lebensthätigkeit des organischen Körpers, welcher durch entsprechendes Zusammenwirken von Position und Forderung erzeugt wird, offenbart sich in der Entwicklung des einen unter Leitung des andern Elementes und führt damit zur Bestimmung des Ganzen, zur Lösung der Aufgabe. Der äussere Verlauf jener Entwicklung giebt den **Inhalt**, der Geist aber, welcher in ihr herrscht und als innerlich belebendes Ganze die organische Gliederung zu einer geistig individuellen Schöpfung erhebt, bildet die Idee der Aufgabe. Erst die Idee gestaltet die Aufgabe zu einer solchen im wahren Sinne des Wortes und lässt sie nicht bloss als Figurencomplex von mechanischer Wirkung sondern als geistig belebtes und gleichsam persönliches Ganze erscheinen.[1] Inhalt und Idee bedingen deshalb den geistig geleiteten Lebensprozess der Aufgabe, der eine die äussere Erscheinung desselben, die andere das beseelende Agens, und beide verhalten sich zu einander für das innere Wesen der Aufgabe wie Position und Forderung für ihre äussere Existenz. Daher verlangt die eigentliche Schachaufgabe im eminenten Sinne des Wortes auch das Zusammenwirken der beiden

---

[1] Das hier ausgeführte Bild ist in ähnlichem Sinne durch v. Oppen folgendermassen angedeutet worden: „Weil nämlich jedes Diagramm nur das Spiegelbild einer Idee ist, die Idee aber gewissermassen gestaltlos oder doch ein Proteus, der in tausend Gestalten sich zeigend äusserlich anders, innerlich identisch derselbe durch die Aufstellung seinen dermaligen Körper bekommt, so tritt dadurch auch die Möglichkeit ein, die fremde Idee von ihrem Körper getrennt zum Object eines Plagiats zu machen und ihr sodann einen anderen Körper zu geben.“ (Schachzeitung 1848, S. 406). Man vergleiche die dritte Anmerkung des vorigen Kapitels und bemerke hier, dass die Idee sich zu ihrer einzelnen Darstellung verhält wie der Begriff zur Vorstellung, also ein abstractes Wesen ist, dessen concreter Körper in mannigfacher Gestaltung erscheinen kann.

inneren Elemente und kennt auch für dieses den doppelten Gegensatz gewöhnlicher Spielführung wie willkürlicher Studien. Nach den ersten Bildungen des Problemwesens durch einseitige Benutzung des Schachmateriales und durch Fixirung gewisser praktischer Erfahrungen oder aus dem lebenden Spiele abstrahirter Kunstgriffe führte allmählich eine weitere Abstraction zur freieren Gestaltung einzelner solcher Combinationen, indem nun nicht mehr der praktische Werth, sondern mehr oder weniger der gefällige schöne Ausdruck an sich und die relative Schwierigkeit der Auffindung zum hervorragenden Motive wurden. Schönheit der Idee und Verborgenheit des Inhalts erscheinen sonach als charakteristische Eigenschaften für die innere Natur der Aufgabe, die eine in Rücksicht auf den objectiven Werth der letzteren als freien Kunstproductes, die andere auf ihre subjective Bestimmung, unter möglichst vielen relativen Schwierigkeiten zur Lösung zu gelangen.[2] Der besondere Grad in harmonischer Vereinigung jener Eigenschaften bleibt für das innere Wesen gleich einflusslos wie die Harmonie von Position und Forderung für die äussere Existenz, gilt aber in ähnlichem Sinne, wie die letztere Harmonie Bedingung der Correctheit ist, als Massstab der Klassicität. Von wesentlicher Bedeutung erscheint nur das einfache Zusammenwirken von Inhalt wie Idee, und als Negationen ergeben sich auch hier wieder die bekannten zwei Gegensätze.

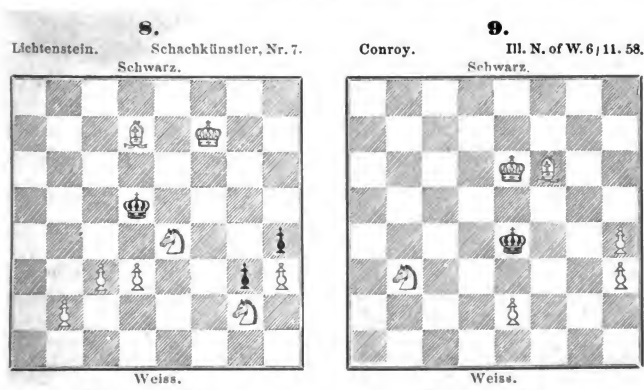
---

[2] In materieller Uebereinstimmung hiermit sagt v. Jaenisch: „Schönheit und zugleich Verborgenheit der Grundideen sind die Hauptverdienste eines Schachräthsels, welche sich nicht selten vereinigt finden.“ (Schachzeitung 1857 S. 79). In ähnlichem Sinne, obschon nicht immer correct, haben sich andere Problemfreunde ausgesprochen. Brede, im Schachalmanach S. 9, sagt: „Doch ist es nicht immer die Schwierigkeit der Lösung, welche einem Räthsel den Werth giebt, sondern der darin enthaltene Gedanke.“ Capraez bemerkt in der schweizerischen Schachzeitung (vom 27. Januar 1857): „Wir unsererseits legen einen höheren Werth auf Eleganz der Combination und Sinnigkeit der Idee als auf Schwierigkeit der Lösung;“ — ferner (Nummer vom 28. October 1857): „Das Klassische beruht hauptsächlich auf dem Werthe der in einer Composition enthaltenen Kunstmomente;“ — endlich in der schon angeführten Stelle über die Ausdrücke Composition und Problem: „ — denn manche Spiele wollen durchaus nicht gelöst, sondern verstanden sein und können bei der leichtesten Lösung dennoch als Schachfeinheiten oder als Kunstspiele bewundernswerth oder merkwürdig sein.“ Es ist bereits (2. Kap. 2. Anm.) angedeutet, dass die einseitige Betonung der Idee die Natur der eigentlichen Schachaufgabe nicht vollkommen würdigt, diese verlangt eben gleichzeitige Rücksicht auf Inhalt wie Idee und hat die oben hervorgehobenen Eigenschaften derselben zum Massstabe.

I. Gegensatz des wirklichen Spieles.

a. In Betreff des Inhalts.

Der Inhalt kann in solchem Grade dem gewöhnlichen Verlaufe einer mattgespielten Partie sich nähern, dass eine eigentliche Idee kaum vorliegt oder ihre Bedeutung für das Aufgabenwesen verschwindet. Erzeugnisse dieser Art bestehen gewöhnlich in einfachen Mattführungen gegen den gänzlich isolirten oder nur von einzelnen Bauern begleiteten König und erfordern nur eine simple Zurechtstellung der Figuren zur allmählichen Einschliessung. Ihr Dasein verdanken solche Producte gewöhnlich mittelmässigen Componisten oder jenen Anfängern, welche unter allen Umständen eine Aufgabe fabriciren wollen und darunter Nichts weiter als eine Mattführung in bestimmter Zügezahl sich vorstellen. Verwandtschaft mit dergleichen Erzeugnissen, obschon weniger mechanische Natur haben solche Mattführungen, in



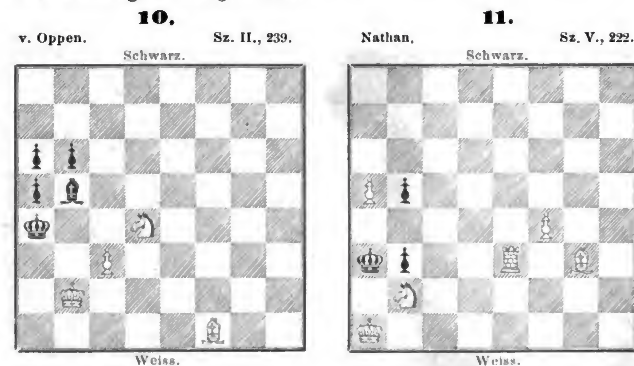
Matt in vier Zügen.
1. b4. 2. Ke7. 3. Sf6†. 4. d4‡.

Matt in vier Zügen.
1. Ld4. 2. Lf2. 3. Sd2. 4. e3‡[3].

---

[3] Ein analoges Figurenverhältniss von gleicher Bestimmung bietet Nathan's fünfzügiges Matt (Schachztg. 1847, S. 272): Kd3. La3. Sd2. Bb2, b5, f5. — Kd5. Ba4, f7 mit der Lösung 1. Sc4 2. Ld6. 3. b4. 4. Lf4. 5. Se3‡. Von gleichem Werthe ist das simple Beispiel einer Thurmmattführung von Krome (Schachzeitung 1854 S. 406): Kg3. Th2. Lg8. Sd5. Bc4.—Kf5. Bc5, d6 mit 1. Kf3. 2. Ke3. 3. Tg2. 4. Tg5‡. Diese Illustrationen mögen zur Veranschaulichung der oben gerügten Schwäche genügen und als entferntere Analogie wollen wir noch ein Product von Capraez unter Nr. 246 der Schachztg. von 1849 S. 381 citiren.

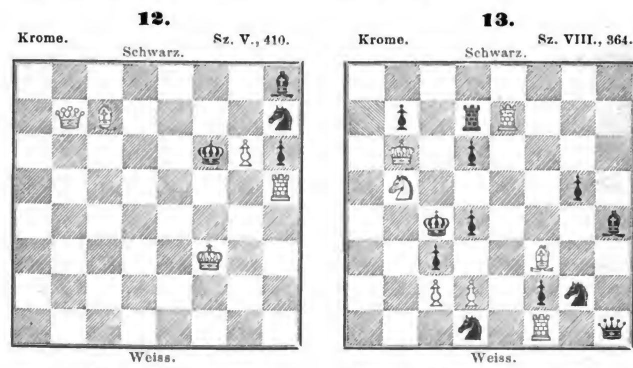
denen wenigstens das Bauerverhältniss der beiden Parteien zu einer etwas lebendigen Thätigkeit führt.



10. Matt in 4 Zügen.
1. Lb5‡. 2. Sb3. 3. c4. 4. Sc5╪.

11. Matt in 5 Zügen.
1. Te5 b4. 2. Sc4†. 3. Le1 b2. 4. Kb2: 5. Sb6╪.

Eine dritte Klasse unterscheidet sich zwar durch Anwendung einzelner Ideen, namentlich einer Angriffsdrohung oder Aufopferung, diese sind aber so selbstverständlich und liegen so auf der Hand, dass ihr Kunstcharakter beinahe verschwindet, oder dass solche Producte höchstens in die Klasse der praktischen Aufgaben gehören. Als Beispiele mögen die folgenden beiden Compositionen dienen.



12. Matt in 3 Zügen.
1. Lf4 Sg5†. 2. Tg5: 3. Df7╪.

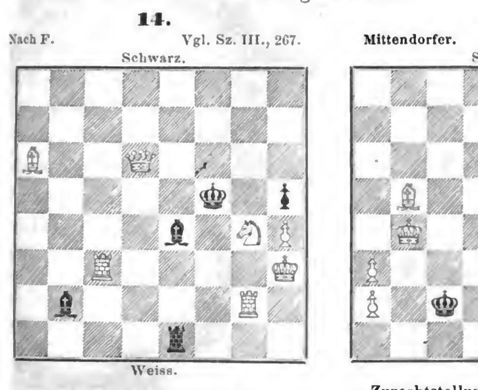
13. Matt in 4 Zügen.
1. d3. 2. Te4 Se3. 3. Td4‡ 4. Tc4╪.

Was die Zurechtstellung für simple Mattführung bedeutet, das ist die Zurechtzwingung für das einfache Selbstmatt, bei dem übrigens auch die einfache Zurechtstellung vorkommt.

14.

Nach F. Vgl. Sz. III., 267.

Schwarz.



Weiss.

Zurechtzwingung in 4 Z.

1. Tf2 Lf3. 2. Ld3 Te4. 3. Tc5 Le5. 4. Dh6 h5—g4 ╪.

15.

Mittendorfer. Sz. III., 126.

Schwarz.



Weiss.

Zurechtstellung zum Selbstmatt in 6 Z.

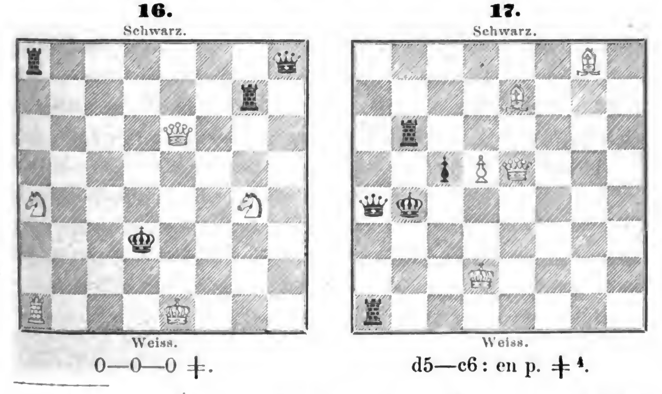
1. Se6: 2. Lc4. 3. a4. 4. Ld5. 5. Ka3. 6. Sd4 e6 ╪.

b. In Betreff der Idee.

Die Idee kann auf solchen Spielmomenten beruhen, deren Ausführung von gewissen Voraussetzungen im Verlaufe der Spielführung

16. **17.**

Schwarz. Schwarz.



Weiss. Weiss.

0—0—0 ╪. d5—c6 : en p. ╪ [1].

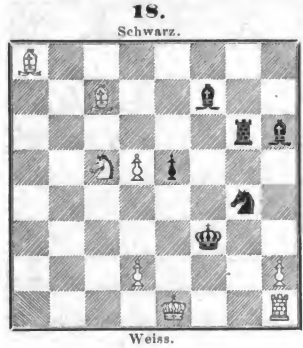
[1] Wünscht man Positionen, deren Gestaltung sich enger an praktische Spielführung anschliesst, so prüfe man die Stellungen: 1. Ke1. Ta1 Sc3. Bb2. — Kd3.

abhängig ist und daher in einer selbständigen Position überraschen mag. Dahin gehört die Rochade und das Schlagen im Vorübergehen.

1. Der Inhalt ist mangelhaft, insofern die Idee ausschliesslich in dem einfachen Ausdrucke der gedachten Momente besteht und das Erzeugniss sich als einzügiges Matt darstellt, wie umstehend Nr. 16 und 17.

18.

Schwarz.



Weiss.

Matt und Selbstmatt in einem Zuge.

In folgender Position bieten sich beide Möglichkeiten zugleich dar. Je nachdem Weiss den exceptionellen Bauerzug oder die Rochade wählt, kann er ein Matt oder Selbstmatt erzwingen. Es erfolgt also entweder d5—e6: ‡ oder 0—0 nebst Sg4—f2 ‡.

2. Der Inhalt bildet eine successive Verbindung der eigentlichen Spielmomente. Die exceptionelle Natur solcher Producte ist gewöhnlich von den Verfassern selbst gewürdigt und durch entsprechende Bezeichnung (Kind der Laune, Capriccio, wie in nebenstehendem Beispiel aus der Wiener Schachzeitung von 1855, S. 255) anerkannt. Man vergleiche hierzu die ebenfalls gelungene Ausführung von I. Br. unter Nr. 917 der Schachzeitung von 1858 S. 193, sowie die richtige Würdigung solcher Erzeugnisse durch Kling (1859 S. 128.) Endlich sehe man noch Nr. 458 (von Wallenrath) in 1852 S. 418.

19.

K. Bayer. **W. Sz. S. 255.**

Schwarz.

Weiss.

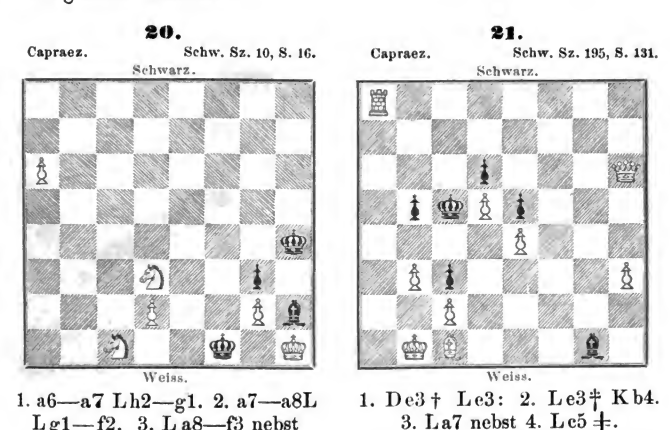
Matt in drei Zügen.

Tc4. Sf4. Be3. — 2. Kc5. Ta1, g4. Le2. Ba5, c6, d5. — Ka6. Tc8. Lb8. Sa7, d8. Bb5, c7, f7, g7. In dieser letzteren Position lässt sich die Voraussetzung des exceptionellen Zuges begründen, und die vorangegangenen Züge könnten gewesen sein d4—d5 Se6—d8. Kc4 c5† b7—b5.

II. Gegensatz willkürlicher Studien.

a. Mängel des Inhalts.

Der beabsichtigte Inhalt ist verfehlt, da bei dem gegebenen Figurenverhältniss seine Ausführung für den praktischen Zweck werthlos und lediglich durch Beschränkung der Züge erzwingbar ist. Wenn man an folgenden Positionen



20. Capraez. Schw. Sz. 10, S. 16. Schwarz. — Weiss.

1. a6—a7 Lh2—g1. 2. a7—a8L Lg1—f2. 3. La8—f3 nebst 4. Lf3—e2 ╪.

21. Capraez. Schw. Sz. 195, S. 131. Schwarz. — Weiss.

1. De3† Le3: 2. Le3‡ Kb4. 3. La7 nebst 4. Lc5 ╪.

den Vortheil veranschaulichen wollte, den unter Umständen ein Laufer gegenüber der Dame bieten könnte, so übersieht man, dass die bedeutenden Mittel der zwingenden Partei in den gegebenen Fällen den vorgeschriebenen Weg als unnöthig bei Seite lassen könnten. So würde z. B. Weiss in Position 20 durch 1. a7. 2. a8D Lf2. 3. Sf2: gf2: 4. Da6† nebst 5. De2 sein Ziel (zwar um einen Zug später, was aber für den beabsichtigten didaktischen Zweck gleichgültig wäre) erreichen. Dieser Einwand schliesst natürlich nicht die Möglichkeit anderer Bearbeitungen aus, in denen der besondere Weg allein zum gewünschten Resultate führt. Compositionen dieser bessern Art, wie sie ebenfalls von dem genannten Problemfreunde herrühren (z. B. Schachztg. 1855 S. 230, 1857 S. 383 u. a.), werden an einer späteren Stelle zur Erörterung gelangen.

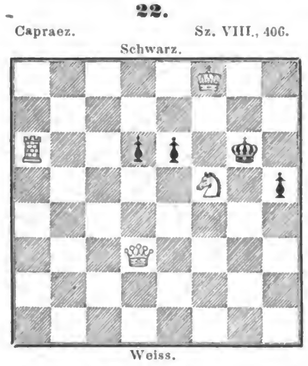
Eine andere Klasse von Erzeugnissen, bei denen der Aufwand kolossaler Mittel in keinem Verhältniss zur Leistung steht und der

Inhalt mehr oder weniger zwecklos wie unnatürlich für die Darstellung der Idee erscheint, hat die Neuzeit in vielen Roi dépouillé und ähnlichen Aufgaben geliefert, z. B. Compositionen, in denen Dame, Laufer, Springer und Bauer gegen den entblössten König (Schw. Schachztg. Nr. 18, S. 29) oder Dame, Laufer, beide Springer und Bauern gegen den nur von einigen Bauern begleiteten König sich finden (Schw. Schachztg. Nr. 70, S. 72). Der Mangel liegt hier in dem enormen Missverhältniss zwischen Mittel und Erfolg und wird eben durch den Inhalt zum Ausdruck gebracht, man sehe die einfache Mattführung durch 1. Sf5—e7 † nebst 2. Dg3 und entsprechendem Schlusszuge.

22.

Capraez. Sz. VIII., 406.

Schwarz.



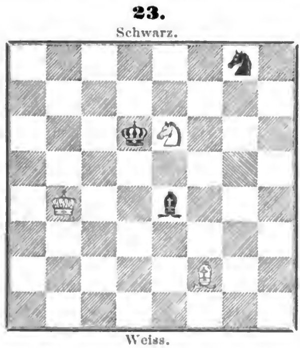
Weiss.

Matt in 3 Zügen.

2) Der Inhalt ist unnatürlich, gegen das Wesen des Parteiverhältnisses, insbesondere gegen das (im 1. Kap. S. 3 vorgeschriebene) Erforderniss bestmöglicher Abwehr verstossend. Es werden nämlich die von beiden Parteien für das geforderte Resultat günstigsten Züge angenommen[5]. Diese Art von Aufgaben ist zwar entschieden exceptioneller Natur, dürfte aber wol gleiche Berechtigung wie manche andern Erzeugnisse solcher Art verdienen. In vorliegender Position ist eine analoge Mattstellung auf d6 und e5 zu erreichen: durch 1. Kb5 Ld5. 2. Sc5 Se7. 3. Lg3 ╪ und 1. Kc4 Ke5. 2. Sd4 Sf6. 3. Lg3 ╪.

23.

Schwarz.



Weiss.

Mattcomposition in 3 Zügen.

[5] Der Autor hat diese Art von Aufgaben, welche sehr interessante Situationen bieten, zuerst in der Schachzeitung (von 1854 S. 453) angedeutet. Gleichwie im

Gewisse Analogie bieten einige schon in älterer Zeit der Problemcomposition vorkommende Erzeugnisse, bei welchen die handelnde Partei von der anderen Seite zwar nicht unterstützt wird, aber durch deren ausdrücklich vorgeschriebene Unthätigkeit völlig freie Hand für Zurechtstellung der entscheidenden Schlussposition erhält.

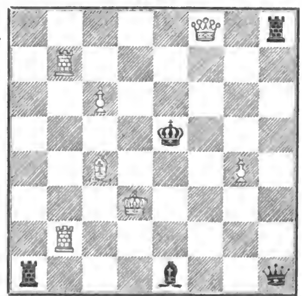
3. Der Inhalt ist unmöglich, gegen das Wesen des Materiales oder gegen die Grundgesetze verstossend. Nebenstehende Composition beruht auf dem Gedanken, dass nach jedem Zuge das Brett im rechten Winkel (also um 90 Grad) von links nach rechts gedreht werde, was natürlich auf die Wirksamkeit der Bauern Einfluss hat.

R. Schurig. **24.**

Matt in 4 Z. durch Brett-Drehung: 1. fe†. 2. de‡. 3. ef†. 4. e4 ‡.

4. Der Inhalt verschwindet, die Composition dient lediglich zum Ausdruck einer bestimmten Idee. Es sind zunächst gewisse, entweder durch besondere Tendenz, oder durch vorzügliche Schönheit ausgezeichnete Mattstellungen nebst daran geknüpften einzügigen Forderungen. Ein Beispiel der ersteren Art erscheint als Scherz in nebenstehender Position, welche auf dem Brette in gegenwärtiger Lage mit Unbefangenheit präsentirt zuweilen von Effect sein mag. Es ist klar, dass die richtige Brettlage für Weiss das Matt durch einen der beiden Bauern gestattet.

25.



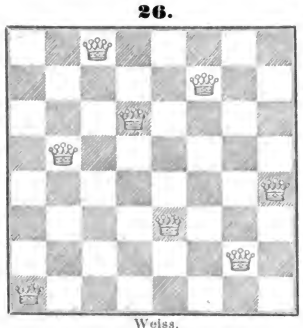
Der Anziehende setzt matt.

Eine andere Klasse von Compositionen, ohne jeden Inhalt, allein eine bestimmte Idee darstellend, liegt dem Gebiete des eigentlichen Spieles gänzlich fern, indem sie nur Elemente des Schachmateriales zu willkürlichen Combinationen ausbeutet, wohin

Selbstmatt das feindliche Verhältniss beider Parteien sich in einen freundschaftlichen Wettstreit verwandelt, in dem jeder der beiden Freunde sich für den anderen aufzuopfern trachtet, so könnte man auch bei diesen Aufgaben eine Analogie finden, nämlich mit dem Gebote des Christenthums, selbst dem Feinde nur Gutes zuzufügen.

z. B. die unter bestimmten Bedingungen geforderte Aufstellung gewisser Figuren, namentlich mehrerer Damen, gehört. In älterer Zeit konnte diese Figur nur einen Schritt in der Lauferrichtung sich bewegen, was z. B. damals die interessante Frage nach Anzahl und Stand solcher Figuren hervorrief, um sämmtliche Felder des Brettes zu beherrschen. In neuerer Zeit hat man die Aufgabe gestellt, möglichst viele Damen (von moderner Gangweise) so aufzustellen, dass der Stand keiner in das Gebiet der anderen falle[6]. Der einzelnen Lösungen sind sehr viele, schwierig wohl nur diejenigen, welche eine der acht Damen in der Ecke bieten. Das gegebene Diagramm widerlegt die Behauptung der Schachzeitung (1849 S. 40), dass auf den vier Eckfeldern nie eine der Damen stehen könne[7].

26.



Weiss.

Eine andere Maximalaufgabe besteht in der Forderung, sämmtliche Officiere der einen und den König der anderen Partei so aufzustellen, dass, ohne diesen anzugreifen, eine möglichst grosse Zügewahl sich biete[8]. Die Summe der höchsten Wirksamkeit aller Steine an

---

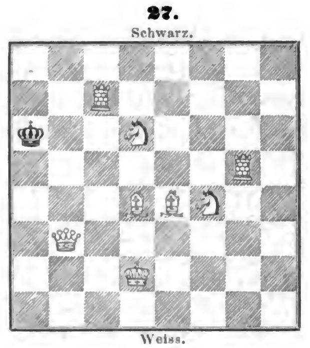
[6] Diese Aufgabe sowie die nächstfolgende (Pos. 27) ist in der Schachzeitung von 1848 S. 363 (vgl. 1849 S. 40) sodann im Lehrbuch des Schachspiels § 336 und 338 mitgetheilt und rührt, nach einer directen persönlichen Mittheilung, ursprünglich von M. Bezzel in Ansbach her. Die Schachzeitung recipirte jene Aufgaben ausdrücklich aus dem Grunde, „weil sie in das Fach der Probleme gehören."

[7] Jede Lösung bietet vier Fälle oder vier verschiedene Anschauungen, je nachdem zur Basis des Brettes eine der vier Seiten gewählt wird. So gleichen einander folgende Aufstellungen: 1) a3, b5, c2, d8, e1, f7, g4, h6. 2) a4, b6, c8, e7, d2, f1, g3, h5. Verschieden dagegen von einander sind: 1) a6, b4, c7, d1, e8, f2, g5, h3. 2) a2, b7, c3, d6, e8, f5, g1, h4.

[8] Aehnlich sind die von Brede im Almanach angegebenen Stellungen, worin die eine Partei mit ihren Steinen sämmtliche Felder des Brettes beherrscht; z. B. No. 108 des Alm.: W. Kg1. Dh8. Ta7, b1. Ld3, e3. Sc3, g6. Ba3, b2, c2, d5, e5, f2, g2, h3. Diese Position wird aus der ursprünglichen Aufstellung in 20 Zügen erreicht. No. 109 des Alm. erfüllt denselben Zweck bei Vorgabe des Damenspringers in 21 Zügen durch W. Ke2. Dg7. Ta1, h8. Lc5, d3. Se6. Ba4, b4, c2, d5, e4, f2, g2, h2.

sich enthält 105 Felder. Diese Zahl ist jedoch, da einige Stücke sich treffen werden, für die vorgelegte Aufgabe nicht zu erreichen. Vielmehr scheint sich das Maximum auf 100 Züge zu beschränken, und in gegenwärtiger Position könnte der schwarze König auf verschiedene Felder wie f1, h2 etc. gestellt werden.

27.



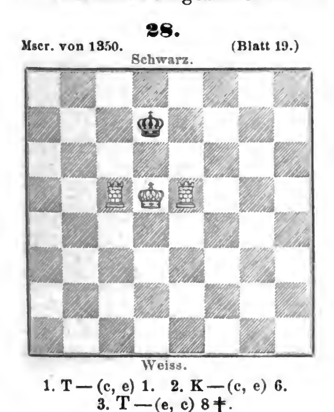
Stand sämmtlicher Officiere mit möglichst grosser Zügewahl.

b. Mängel der Idee.

Ohne Grundlage einer bestimmten Idee lassen sich gewisse Compositionen aus einfach willkürlicher Zusammenstellung einzelner Figuren gewinnen. Die daran geknüpfte Forderung eines besimmten Spielresultates bietet dann lediglich die einfache Entwickelung von der willkürlich aufgebauten zu der Position vom gesuchten Charakter.

28.

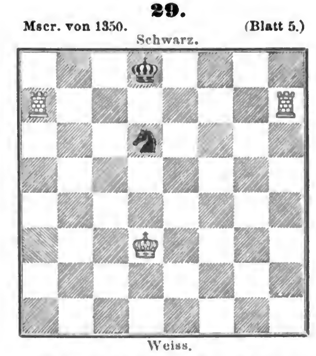
Mscr. von 1850. (Blatt 19.)



1. T—(c, e) 1. 2. K—(c, e) 6. 3. T—(e, c) 8†.

29.

Mscr. von 1850. (Blatt 5.)

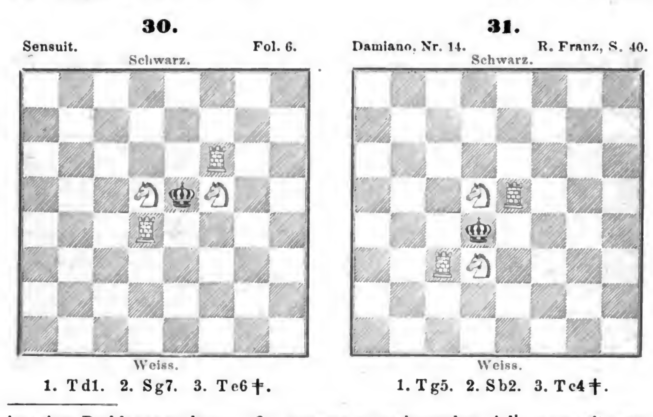


„Weiss zieht Th7—g7 und setzt im nächsten Zuge Matt“[9].

[9] Die Schachzeitung (1855 S. 114) macht die an sich richtige Ausstellung, dass hier ein Irrthum vorliege, indem sie wahrscheinlich an den Gegenzug Sd6—f7 denkt. Nutzlose Opfer wurden aber in früherer Zeit fast nie beachtet. So sagt Alexandre

1. Es ist erklärlich, dass man in ältester Zeit (bei der beschränkten Kraft der übrigen Figuren) vorzüglich die wichtigeren Thürme und Springer zunächst ins Auge fasste. In alten Problemsammlungen begegnet man daher häufig Compositionen wie umstehend Nr. 28 und 29.

Beide Positionen finden sich (vgl. Schachztg. 1855 S. 114) in einer Pergamenthandschrift (Nr. 10,502 der Bibliothèque de Bourgogne zu Brüssel) ungefähr aus dem Jahre 1350; die erstere ist später von Greco aufgenommen, die andere findet sich als 10. Spiel in der Handschrift des P. Guarinus. Man sieht, dass in solchen Producten die Entwickelung des Inhalts einfach und die Idee einer echten Schachaufgabe kaum vorhanden ist. Ein Aufbau von beiden Thürmen wie Springern führt zu folgenden theilweise analogen Positionsfiguren, welche sich im Werk des Damiano und in dem kleinen bei Janot in Paris im 16. Jahrhundert gedruckten Quartbändchen („Sensuit . . .“ nach dem Anfangswort genannt) finden; das vierte Bild ist zur Ergänzung der Gattung hinzugefügt. Die Abwesenheit des weissen Königs hängt mit der willkürlichen Natur dieser Compositionen zusammen, man vergleiche S. 18 Nr. 3.



1. Td1. 2. Sg7. 3. Te6 †.

1. Tg5. 2. Sb2. 3. Tc4 †.

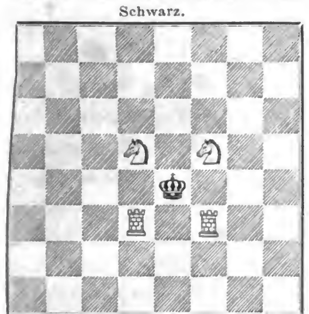
in seiner Problemsammlung: „On trouvera un petit nombre où l'on pourrait retarder le mat de quelques coups, en faisant des sacrifices inutiles etc.“, und Stamma legt, wie Oppen in seiner Ausgabe S. 35 und S. 13 wiederholt bemerkt, ebenfalls auf Zuckungen eines Sterbenden, oder auf einflusslose Verzögerungsmittel kein Gewicht. Diese Anschauung mag in früherer Zeit so eingewurzelt sein, dass sie unbewusst auch da, wo ihr Gegenstand durch ganz andere Motive verdrängt wurde, von Einfluss bleiben mochte.

32.

Damiano, Nr. 29. Franz, S. 44. Sz. VIII., 201.

Schwarz.



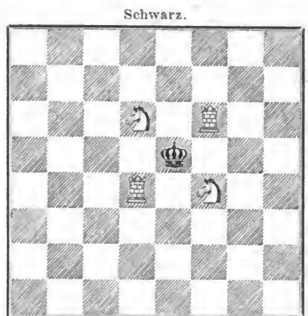


Weiss.

1. S d5—e7. 2. S g7. 3. S h5. 4. Te3 ╪ [10].

33.

Schwarz.



Weiss.

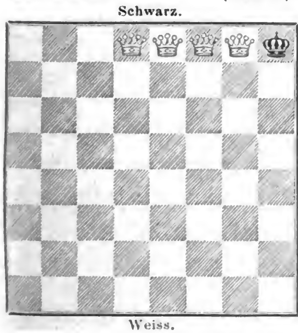
Matt in spätestens 8 Zügen.

Zu anderen willkürlichen Aufstellungen gab in früheren Zeiten auch zuweilen Veranlassung die Gangweise der alterthümlichen Dame,

34.

Mscr. von 1350. (Blatt 50.)

Schwarz.



Weiss.

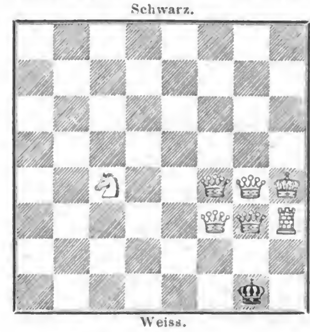
Li blanc (sagt der alte Problematiker) traient premiers et materont le noir roi à vij trais:

1. Dg8–g6. 2. Dd8–e7. 3. De8–e6. 4. Df8–h6. 5. De7–f6. 6. De6–f7. 7. Dh6–g7 ╪ [11].

35.

I. Mennel, Nr. 6. Schachzabel.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 5 Zügen auf f4.

1. Df5 Kf1. 2. Df2 Kf2. 3. Th1 Kf3: 4. Th2 Kf4: 5. Tf2 ╪.

---

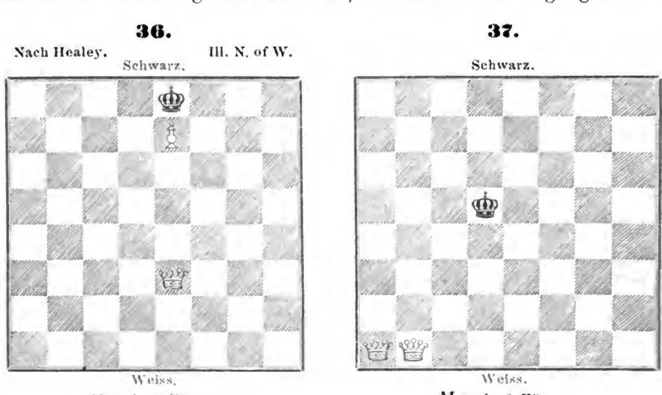
[10] Durch 1. Sf5—e7. 2. Sc7 etc. wird eine symmetrische Lösung erzielt. Man kann auch die Plätze der beiden Thürme und Springer mit einander vertauschen. Mit einem Springer hat K o s s a k (Schachztg, VIII 203) das Matt in fünf Zügen gefordert.

[11] Man bemerke für das Verständniss dieser Position, dass jede Dame im ersten Zuge (sowie aus der letzten Reihe) ins dritte Feld springen kann, und dass die

deren Vervielfältigung schon im praktischen Spiele durch Wandlung der Bauern nicht selten war.

Die letzte Stellung scheint eine Idee zur Unterlage zu haben und gehört daher zum Theil unter die eigentlichen Schachaufgaben. Sie bildet wenigstens zu diesen einen Uebergang von den ganz willkürlich und ohne klar gedachte Idee aufgesetzten Positionen.

2. Moderne Spielereien im Sinne der illustrirten älteren Compositionen haben gewöhnlich Springer oder Dame zum Gegenstande. In Betreff der letzteren giebt Position 36, in welcher die Bewegung auf e5



36. Nach Healey. Ill. N. of W. Schwarz. Weiss. Matt in 2 Zügen.

37. Schwarz. Weiss. Matt in 3 Zügen.

entscheidet, ein Beispiel. Rückt man die Dame auf c3, den König auf d7, so ergiebt sich eine dreizügige Mattführung. Zwei Damen vermögen den einzelnen König von jedem beliebigen Stande aus in drei Zügen zum Matt zu bringen. Für Position 37 entscheiden die Züge 1. Df5 Ke6, oder d6 nebst 2. Da7, oder 1. Kc4 nebst 2. Da3. Stehen die Damen auf a1 und h1 oder auf a8 und h1, der König aber auf c5, so kann 1. Dh1—d1 zum Ziele führen. In Betreff der Springer mag

---

obigen Damen auch als neugeschaffene Königinnen fingirt werden können. Die Stellung der letzteren könnte auch ein Feld links gerückt werden, sodass sie auf c8, d8, e8, f8 stehen und das Feld g8 leer bleibt. In dieser Gestalt findet sich die Aufgabe im „Sensuit“ fol. 8 mit der analogen Lösung: 1. De8—g6. 2. Dd8—e7. 3. Dc8—e6. 4. Df8—h6. 5. De7—f6. 6. De6—f7†. 7. Dh6—g7†. Es wird vermuthet, dass beide Positionen ihren Ursprung einer gemeinsamen Quelle, dem Manuscript des Nicholas de St. Nicolai, verdanken. (Vgl. Schachztg. 1855. S. 115.)

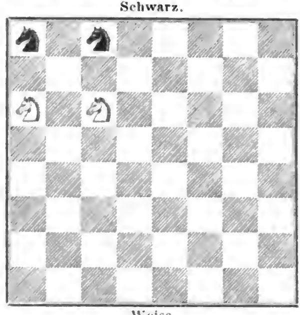
noch die Frage nach Minimalzahl und Stand solcher Figuren zur Beherrschung sämmtlicher Felder des Bretes Andeutung finden.

3. Es giebt endlich noch eine Klasse von Aufgaben, welche von jeder eigentlichen Schachidee abstrahiren und rein das Material d. h. Beziehungen zwischen Bret und einzelnen Figuren betreffen. Insofern hier eine Entwickelung, nicht bloss die Idee einer fixirten Figurenstellung, gefordert wird, unterscheiden sich solche Aufgaben von den in Position 25—27 illustrirten Problemen. Auf nebenstehendem Diagramm kommt es darauf an, die Springer ihre Plätze wechseln zu lassen, ohne dass sie das Eckquadrat von 9 Feldern verlassen. Man sieht, wie diese Aufgabe bereits Elemente des sogenannten Rösselsprunges enthält, und letzterer lässt sich ebenfalls im weiteren Sinne als exceptionelles, in gegenwärtige Klasse gehöriges, Schachproblem auffassen, dessen Behandlung natürlich nicht unter die Grenzen dieses Werkes fällt [12].

38.

P. Guarinus Nr. 42. Vgl. Sz. 1855. S. 174

Schwarz.



Weiss.

S a8—b6 S c8—a7.
S a6—c7 S c6—b8.
S b6—c8 S a7—c6.
S c7—a8 S b8—a6.
S c8—a7 S c6—b8.
S a8—b6 S a6—c7.
S a7—c6 S b8 - a6.
S b6—c8 S c7—a8.

[12] Ueber die genetische Entwickelung und systematische Theorie jenes so berühmt gewordenen Problemes möge man die ersten Grundzüge aus den didaktischen Andeutungen unseres Lehrbuches des Schachspieles (§. 339 bis 348) ersehen.

VIERTES KAPITEL.

Werth und Nutzen.

Die negativen Bedingungen für die Elemente der eigentlichen Schachaufgabe, die äusseren Grenzzeichen des Problemwesens sind festgestellt worden, und beim Eintritt in dieses Gebiet selbst drängt sich nun die allgemeine Frage nach seinem Werth und Nutzen in den Vordergrund. Der entsprechenden Antwort giebt die wachsende Anerkennung, welche in Zeitschriften wie in geschlossenen Werken die vermehrte Aufnahme von Compositionen bekundet, eine thatsächliche Unterlage. Im Einklang hiermit stehen theoretische Bestrebungen, welche zunächst in periodischen Organen die Gründung einer selbständigen Theorie des Aufgabenwesens immer mehr zum Bewusstsein führen und hierbei in naturgemässer Entwicklung hauptsächlich vom Verhältniss und Gegensatz zum wirklichen Spiele ausgehen. Für die innere Natur des besonderen Gebietes hat dieser Ausgangspunkt eine wesentliche Bedeutung, für den äusseren objectiven Werth, für den persönlichen subjectiven Nutzen kann die übermässige Betonung jenes Gegensatzes leicht zur Ueberschätzung führen. Weder im ausschliesslichen Dienste des praktischen Spieles zur fruchtbringenden Stärkung in seinen Combinationen, noch in einseitiger Förderung gewisser geistiger Kräfte kann die letzte Bestimmung und der wahre Erfolg des Aufgabenwesens gefunden werden. Nicht nur Entstehung und nächster Zweck der Aufgabe, sondern auch ihr eigenthümlicher Reiz für Composition wie Lösung unterscheidet sie so wesentlich von der Beschäftigung und Unterhaltung des wirklichen Spieles, dass das vermeintliche Stärkungsmittel ohne Gegenstand, ja zuweilen von

entgegengesetzter Wirkung wäre [1]. Brauchbarkeit in diesem Sinne mag den Werth einzelner Compositionen für das lebende Spiel erhöhen [2], oder ihn in den Augen des reinen Praktikers überhaupt begründen [3], kann aber zur wesentlichen Bedingung des Aufgabenwesens an sich nicht gestellt werden. Die ganze Art der Beschäftigung in beiden Gebieten, welche nur die Grundgesetze des Spieles zur gemeinsamen Basis haben, ist nicht nur von vornherein eine durchaus verschiedene, sondern dieser Unterschied hat auch in der wachsenden Neigung des modernen Geschmackes längst thatsächliche Anerkennung gefunden.

---

[1] In einem Berichte über das Problemwerk von Alexandre sagt die Schachzeitung: „Viele Aufgaben, mögen sie von Meistern oder Dilettanten herrühren, sind von der Beschaffenheit, dass sie nach Massgabe ihrer Composition und der Bedingungen in wirklichen Partien nicht vorkommen würden. Es wird durch dieselben der Scharfsinn geprüft, ihre Lösung kann, fleissig geübt, zur Fertigkeit werden, kann die Unerschöpflichkeit der Combinationen anschaulich machen, das Interesse an dem edlen Kunstspiele erhöhen, sie kann, je nachdem die Schwierigkeit besiegt wird oder unauflöslich erscheint, Vergnügen gewähren, zerstreuen und quälen, aber für das praktische Spiel dürfte sie im Ganzen weniger fruchtbringend sein, ja wir glauben behaupten zu dürfen, dass, wer sich zu anhaltend mit einer solchen Uebung beschäftigen wollte, in der Partie unmittelbar darauf eher schwächer als stärker sein würde.“ (Sz. 1846 S. 115.)

[2] Eine zu speciellem Zwecke versuchte Deduction der Schachzeitung (1847 S. 4.) bemerkt: „Die grössere oder geringere Brauchbarkeit eines Problemes überhaupt bestimmt sich nicht durch die grössere oder geringere Schwierigkeit der Bedingung, auch die einfache Aufgabe, in einer bestimmten Zahl von Zügen das Matt zu geben, kann ganz unbrauchbar sein, wenn in keinem Spiele jemals die construirte Stellung vorkommen könnte, sie gewährt dann nur das Vergnügen der Lösung . . . etc.“ Jn richtiger und objectiver Würdigung wird die Möglichkeit der hervorgehobenen Eigenschaft, nicht ihre Nothwendigkeit, durch das Handbuch (S. 430 v. M.) anerkannt. „Das öftere Durchgehen und Auflösen von künstlichen Endspielen kann insofern Nutzen gewähren, als es die Erfindungsgabe des Spielers stärkt und ihn dadurch in den Stand setzt, in der lebenden Partie die passende Gelegenheit zu einem eleganten Ende, welches sich ihm darbieten möchte, leichter aufzufassen.“

[3] E. Kossak theilt in der Schachzeitung von 1853 S. 312 folgende Erfahrung mit: „Je stärker die Schachspieler sind, desto einseitiger pflegen sie sich auf die praktische Ausübung ihrer Kunst zu legen und allen Reflexionen über dieselbe abhold zu sein. Diese Einseitigkeit geht oft so weit, dass sie selbst gewisse, recht eigentlich noch in die Praxis gehörige, Facetten des Schachspiels, wie das Gebiet der Probleme, mit einiger vornehmen Verachtung betrachten. In ähnlicher Weise sehen alle Menschen der That auf die Leute der Reflexion herab.“ Einen entsprechenden Beweis liefert folgende charakteristische Darstellung von Horwitz:

„Ein Theil der Schachfreunde hält es mit der reellen Partie, sucht die Meisterschaft in theoretisch reiner, das Spiel klar und nachhaltig entfaltender

Andererseits verdient eine Ueberhebung dieser neueren Richtung, sofern sie, die Grenzen ihres Gebietes verletzend, nicht nur gänzliche Emancipation vom Spiele, sondern selbst Unterordnung des letzteren verlangt, nicht minder strenge Verurtheilung. Weder bedingt gegenüber gewöhnlicher Spielthätigkeit die Beschäftigung mit dem Aufgabenwesen besonders hervorragende Geistesvermögen, noch kann jene Thätigkeit, welche sich durch lebendigen Parteikampf specifisch unterscheidet, vermöge der Dehnbarkeit des Ausdruckes Problem (vgl. S. 11, Anm. 6) unter das eigentliche Aufgabenwesen subsumirt werden. Die

---

Eröffnung, in gesunder und consequenter Durchführung des fein erdachten Planes, und widmet den Endspielen nur insoweit seine Kraft und ein näheres Eingehen auf ihre mannigfachen Resultate, als sie aus wirklich gespielter Partie hervorgegangen sind oder doch hätten hervorgehen können. Die andere Klasse der Spieler, in neuerer Zeit in starkem Zunehmen begriffen, strebt fast allein dahin, ihr Talent für künstlich herbeigeführte Endresultate leuchten zu lassen, und hat in der Regel nicht die Ausdauer, die Eröffnungen mit ihren ungleich mannigfaltigeren und complicirteren Variationen vollständig zu zergliedern. O, wie sehr viel schwieriger ist es doch, für irgend eine bestimmte Spieleröffnung auch nur die ersten sieben besten Züge mit überzeugender Gewissheit festzustellen, als ein, wenn auch schwer zu lösendes Problem in sieben Zügen zu erfinden! Wie sehr viel bequemer also, interessante Aufgaben solcher Art zu componiren, als durch theoretische Studien und praktischen Fleiss sich zu einem Spieler höheren Ranges hinaufzubilden!" — Gegen diese Abwägung der relativen Schwierigkeit, gegen den Wahn grösserer Bequemlichkeit der Composition wendet (Sz. III., 401.) v. Oppen ein: „Mit gleichem Rechte könnte man sagen: O, wie weit steht der Ernst über dem Scherz, der Scharfsinn über dem Witz, die Wissenschaft über der Kunst, wie sehr viel bequemer ist daher Scherz, Witz und Kunst! — Jedem ist nur das bequem, was für ihn sich eignet, jeder aber ist geneigt, seine Arbeit für die schwerste zu halten, das liegt einmal in der Menschennatur. Der gründlichste Wissenschaftsforscher brächte vielleicht keine erträgliche Novelle zu Stande, und der grosse Cervantes hätte wohl seinerseits ruhig den Apfel verzehrt, aus dessen Fall der grosse Newton die Gesetze der Schwere entnahm. Was sich in getrennten Sphären bewegt, wird sich immer der Vergleichung entziehen, so wie der Begriff von Schwer und Leicht selbst, denn Manches muss ja schwer, Manches muss leicht sein, damit man es lobe, und was am leichtesten scheint, ist oft das Schwere. Kunst und Wissenschaft gehen Hand in Hand, unterscheiden sich aber wie Gefühl und Verstand. — —" Im weiteren Verlaufe dieser Deduction heisst es: „Niemand wird wohl im Ernste behaupten, dass der Beginn des Kampfes weit schwieriger sei, als dessen Entscheidung, oder die Kunst, schnell und glänzend zu siegen, bequemer als ein gut geordneter Marsch. Strenge Grenzen zwischen Eröffnung und Schluss sind eben so wenig wie zwischen Strategie und Taktik zu ziehen, denn wenn der Strateg sein Heer zweckmässig zur Schlacht ordnet, die Reserven bereit hält, die Punkte bestimmt, wo das Gefecht begonnen, abgebrochen, fortgesetzt werden soll, wenn er das eigene Heer gleich stark zu Angriff wie Vertheidigung bereit und dem

eine Auffassung würde zur Erkenntniss der Schärfe und Tiefe theoretischer oder praktischer Combinationskraft nicht vordringen[4], die andere Anschauung würde den Causalzusammenhang zwischen Spiel und Aufgabe, das Verhältniss ihrer historischen Entwickelung und die in öffentlicher Meinung der Schachwelt noch immer anerkannte natürliche Grenze des Problemgebietes verkennen. Allgemeine und theoretische Behandlung erfordert in beiden Gebieten die für alle wissenschaftliche Forschung nothwendige Fähigkeit, specifisch analytische Leistung mag für das einzelne Gebiet besondere Geistesfunctionen

---

Feinde an wesentlichen Punkten eine überlegene Macht entgegen hält, so streift er doch schon bei Kriegslisten auf taktischen Wegen. Streng wissenschaftlich lässt sich weder Strategie noch Taktik erlernen, es bedarf eines Feldherrntalentes. Aber wie weit würde selbst ein solches ohne Lehrer und Muster gelangen? Auch hier gehen Wissenschaft und Kunst Hand in Hand. —"

In folgendem Gleichniss fasst v. d. Lasa die entwickelten Gedanken zusammen: „Der praktische Spieler erscheint mir gleichsam als der erfahrene Feldherr am Tage der Schlacht. Die theoretische Wissenschaft ist der gelehrten Kenntniss des Strategikers analog, und der Künstler im Endspiele errichtet die Befestigung und lehrt sie stürmen." (Sz. 1855, S. 14.)

Alle diese Ansichten erscheinen als grössere oder geringere Concessionen vom Standpunkte des praktischen Schachspielers und können für unbefangene Würdigung des selbständigen Werthes der Aufgaben nicht genügen.

[4] Dieses in neuerer Zeit zuweilen vertretene entgegengesetzte Extrem hat vorzüglich an dem Schweizer Problemfreunde F. Capräz einen begeisterten Vertheidiger gefunden. Er sagt z. B. in seiner Zeitung vom 16. März 1857 sowie in der Schachztg. desselben Jahres S. 377: „Der interessanteste und für Geistesbildung weitaus vorzüglichste Theil des Schach, ein wahrer Tummelplatz des Scharfsinns, ist das Gebiet der Compositionen. — Während das Problemschach, namentlich früher, von manchen sogenannten Schachgrössen und Meistern der Partie mit vornehmthuender Geringschätzung als Spielerei betrachtet wurde, womit sich dieselben übrigens kein vortheilhaftes Zeugniss ausstellten, erringt dieses Schachgebiet in neuerer Zeit nach und nach die ihm gebührende hohe Stellung . . ." Dieses enthusiastische Interesse verdient als Opposition gegen das frühere Extrem gewiss alle Anerkennung, läuft aber bei starrer Verfolgung die Gefahren entgegengesetzter Uebertreibung. Eine Abhandlung des Freiherrn v. Seydlitz, eines warmen Problemfreundes, sucht dagegen das richtige Mass zu finden und schliesst mit den Worten: „Wenn ich mich also auch mit Herrn Capraez darüber freue, dass dieses Schachgebiet in neuerer Zeit eine ihm gebührende Rangstellung erhalte, so möchte ich (ohne es vornehm geringschätzig als Spielerei zu behandeln, was meine Vorliebe dafür schon nicht zulassen würde) doch nicht wünschen, dass ihm ein höherer Rang zuerkannt werde, als ihm wirklich zukomme, und dass ein, wenn auch interessanter, Theil auf Kosten des wichtigeren Ganzen überschätzt werde." (Sz. 1858, S. 167.)

in erhöhtem Grade anregen, wird aber, was die sogenannten höheren Geistesvermögen betrifft, namentlich den vorhandenen Fonds schlüssigen Denkens in beiden Erkenntnisskreisen auf gleiche Weise anspannen [5]. Ob diese Anstrengung Werth für formale Geistesbildung, also pädagogischen Nutzeffect in sich berge, ist eine allgemeine Schachfrage, sowie ein psychologisches Problem, hier aber genügt die Andeutung, dass in jener Beziehung die Problemthätigkeit keinen Vorrang vor der übrigen Schachthätigkeit beanspruchen könne.

Die Beschäftigung mit den Aufgaben hat sich zunächst aus dem gewöhnlichen Spiele entwickelt, hat also seine anerkannten Grundgesetze zur Basis; sie strebt aber auf diesem Boden nach freier, von

---

[5] Verfehlt erscheinen uns, wenigstens zur Zeit, alle Argumente, welche aus der noch jungen und keineswegs unbestreitbaren Wissenschaft der Phrenologie hergenommen werden. Berechtigte Scheidung zwischen Ortssinn und anderen Vermögen, ja ihre strenge Begrenzung ist an sich noch sehr zweifelhaft und kann um so weniger zur Grundlage von Schachcontroversen benutzt werden. Wenn z. B. der genannte Schweizer Schachfreund für das Problemgebiet vorzüglich die Denkvermögen, für die gewöhnliche Schachthätigkeit dagegen den Ortssinn in den Vordergrund stellt, so lässt sich ausser allgemeinen Gründen auch die besondere Erfahrung entgegen halten, dass von manchem Schachkenner die angeblichen Resultate des Ortssinnes sehr wohl und lediglich durch Anstrengung der Denkvermögen gewonnen werden. Diese Behauptung trifft u. A. gerade das in der Schweizerischen Schachzeitung vom 22. Juni 1857 angeführte Beispiel: „Nun wäre in einem concreten Falle bei einem Spielanfange der Zug Sg1—h3 entschieden besser, als Sg1—f3, was sich aber erst nach mehreren Zügen ergäbe, so könnte in einem solchen Falle nur der Ortssinn die richtige Spielart wahrnehmen." Es giebt allerdings gewisse Eröffnungen, in denen der gerühmte Springerzug nach h3 Vortheile bietet, die Erkenntniss derselben jedoch aus einer Abstraction entspringt, wie im Laufergambit 1. e2—e4 e7—e5; 2. f2—f4 e5—f4: 3. Lf1—c4 f7—f5, wo bei Vergleichung anderer Züge, welche die Rochade verkümmern, gar wohl das Nachdenken zu dem rettenden Zuge 4. Sg1—h3 (statt 4. Dd1—e2 nebst späterem Sg1—f3) hinführen mag und auch thatsächlich allein hingeführt hat. (Man sehe unsere Deduction in der Schachzeitung von 1850, S. 352, welche das betreffende Resultat ausschliesslich aus Verstandesgründen herleitet.) Ein anderer Fall ist von dem Schweizer Freunde in der Schachzeitung von 1854, S. 378 an der Eröffnung 1. d2—d4 d7—d5; 2. c2—c4 d5—c4: angedeutet worden. Es heisst hier, dass die sich selbst überlassene Denkkraft, allgemeinen Grundsätzen folgend, nun den Königsbauer zwei Schritte vorwärts bewege, während der Ortssinn, unbekümmert um abstrahirte Regeln, einzig die specielle Sachlage ins Auge fassend den Bauer nur ein Feld vorrücke und damit den besseren Zug treffe. Aus dieser Entwicklung geht sofort die unrichtige Voraussetzung hervor, welche die Thätigkeit des Denkens lediglich für allgemeine Grundsätze in Anspruch nimmt. Denn auch in besonderen Fällen wird der Denker, welchem Ortssinn mangelt, durch scharfe

persönlicher Parteirücksicht unabhängiger, Entfaltung und sieht hierbei im Gegensatze zum lebenden Spiele nach einem eigenen selbständigen Ideale auf. Das Agens ist nicht wie in gewöhnlicher Praxis der einseitige Parteikampf gegen eine lebende Kraft mit dem höchsten Reize der Siegestendenz; es ist auch nicht wie in gewöhnlicher Theorie der ausschliessliche oder vorherrschende Drang nach Erkenntniss des Wahren, es ist vielmehr jene stillere Freude, die der beschauliche Genuss des Schönen gewährt[6]. Weder begiebt sich das Aufgabenwesen in den Dienst des praktischen Spieles, noch macht es Anspruch

---

Prüfung des gegebenen Falles das richtige Resultat, ja um so genauer und schärfer finden, je treuer er seinem Vermögen geblieben, also mit stetigem Bewusstsein zum Ziele vorgedrungen und nun zur Rechenschaft über die Gründe befähigt ist. Der eingeschlagene Weg zur Wahrheit ist nicht von der besonderen Natur des Objectes, sondern lediglich von der individuellen Fähigkeit des Subjectes abhängig, und wenn angenommen wird, dass gerade der besondere Fall dem Ortssinn grösseren Spielraum gebe, so wird auch, wie in der That die Erfahrung zu lehren scheint, die Beschäftigung mit speciellen Compositionen häufig den vorhandenen Ortssinn weit eher als die Denkvermögen anregen. Andererseits ist die Thätigkeit des eigentlichen Schachtheoretikers eine Verstandesarbeit im eminenten Sinne des Wortes, d. h. eine solche, welche alle Denkvermögen bis zum höchsten Grade anspannen kann, man vergleiche unsere ausführliche Erörterung in der Schachzeitung von 1853, S. 9—11. Der Problemforscher mag in vielen Fällen ähnlicher Anstrengung bedürfen, kann aber ebenfalls über das individuelle Maximum seiner Kräfte nicht hinausgehen. Je nach persönlicher Anlage des Subjectes mag das eine wie das andere Gebiet besondere Geistesvermögen in Thätigkeit setzen, und beide enthalten Momente, welche die verschiedenen Seelenkräfte nach verschiedener Richtung herausfordern.

[6] E. Kossak sagt an der schon erwähnten Stelle: „Es mag nicht viele Dinge in der Welt geben, wie gerade das Schach, in dem so ohne alle Beimischung unreiner Elemente des Lebens der Intellect des Menschen sich in kummerfreier Bewegung ergehen kann. Ich sage absichtlich das Schach und nicht das Schachspiel, denn die Freude am Schach wird um so reiner, je mehr wir alle Elemente der Unruhe und alle Motive des Ehrgeizes ausscheiden, sodass vielleicht derjenige den meisten Genuss davon hat, der sich einsam an seinen Combinationen erfreut, wie das Auge des Kindes an den Linien und Figuren, die es im Sande bildet. Und obschon der Schachliebhaber Nichts von dem überreichen Inhalt der Welt, wie der Künstler bei seinem Schaffen, verwendet, so geniesst er doch dieselbe Freude der Production wie jener, und obgleich er Nichts von dem gedankenvollen Material der Wissenschaft vor sich hat, darf er doch sich selbst mit eben so vieler Selbstachtung fühlen als der Gelehrte, der irgend eine schwierige Frage mit Präcision gelöst hat. — Auch scheint es weniger der Spielzweck des Schach gewesen zu sein, welcher die Denker angezogen als der unendlich feine dialektische Kampf, der zur Erwerbung der Resultate als Mittel und Weg nothwendig war.“

auf einen höheren Rang oder auf hervorragende Geistesbildung. Es hat einfach seinen eigentlichen Zweck in sich selbst und erscheint als Poesie des Spieles in gleichem Verhältniss zu seiner praktischen Uebung wie literarische Dichtkunst und schönere Wissenschaft zu dem Ernste des Lebens [7].

---

[7] Die praktische Seite des Nutzens wird in der englischen Monatsschrift vom August 1849 bei Besprechung der Probleme von Kling folgendermassen angedeutet: Nicht zur Belehrung des Anfängers allein erweisen sich künstliche Endspiele werthvoll, sie bieten auch dem Meister eine reiche Quelle der Unterhaltung. Sie sind ein Mittel gegen die Langeweile einer Reise auf der Eisenbahn oder dem Dampfschiffe und erscheinen als ein sicherer und werthvoller Gesellschafter in den trüben Stunden einer Krankenstube. (Vgl. Sz. 1849, S. 300.)

Treffend rühmt der Schweizer Schachfreund in der Schachzeitung von 1848 S. 350 den Werth der Aufgaben mit folgenden Worten: „Die meisten Schachschriftsteller sind der Ansicht, dass Probleme verhältnissmässig nur von geringem Werthe und Nutzen seien, allein mögen diese auch nicht ganz Unrecht haben, so ist das Studium derselben doch zur vollständigen Kenntniss des Schachspieles nothwendig. Man könnte sie vielleicht mit Poesien vergleichen, insofern sie nichts in der Wirklichkeit Geschehenes, keine durch wirklich gespielte Partien herbeigeführte Position darbieten und demnach über die letzteren in gewissem Sinne ebenso erhaben sind, als die Dichtungen über die Begebenheiten des gewöhnlichen Lebens. Wie die Poesien das Gemüth erheben und den Blick auf Höheres hinlenken, so entzücken die scharfsinnigen Ideen der Probleme den Spieler und lassen ihn einen Augenblick lang das oft Trockene und durch Wiederholung Ermüdende der Partien vergessen."

In diesem Sinne gestattet keine andere Beschäftigung mit dem edlen Spiele als gerade das Problemwesen eine bessere Anwendung der schönen Worte des begeisterten Schachdichters K. Portius:

„Sieh' an dem Brett, wo Geist und Scharfsinn walten,
Im ew'gen Reiz das Schöne sich gestalten!
Sieh', wie der Mann sich losreisst seinen Sorgen
Und noch, wie an des Lebens gold'nem Morgen,
Mit ganzer Seele vor Figuren steht,
Die ihm doch nur des Drechslers Fuss gedreht!" — —

FÜNFTES KAPITEL.

Disposition und Literatur.

So früh schon die Liebe zur Composition von Aufgaben erwachte und sich bald in ausgedehnter Praxis bethätigte, so spät sollte die allgemeine und kritische Behandlung zum Bewusstsein der wissenschaftlichen Schachforschung gelangen. Zufällige und sehr unbedeutende Bemerkungen waren wohl hier und da in früheren Zeiten, meist durch die Betrachtung eines einzelnen Erzeugnisses, hervorgerufen, die wirklichen Anfänge systematischer Forschung verdankt das Problemgebiet erst der modernen periodischen Literatur. Da aber auch diese Bestrebungen zunächst an einzelne, mehr äusserliche, Eigenschaften und an das Verhältniss zum praktischen Spiele anknüpfen, so liegt der selbständigen theoretischen Bearbeitung noch ein weites und freies Feld offen. Unabhängig von der Rücksicht auf überlieferte Methode kann sie daher ihren eigenen Weg wandeln; ja bei treuem Anschluss an das Wesen ihres Gegenstandes, bei naturgemässer Entwicklung desselben die normale Bahn überhaupt brechen. In diesem Sinne handelt es sich zunächst um positive Betrachtung der einzelnen Elemente, gleichsam um anatomische wie physiologische Zergliederung der Aufgaben, also um Analysis der äusseren wie inneren Lebensbedingungen des organischen Körpers. In ergänzendem Gegensatze hierzu steht die synthetische Behandlung, welche das einzelne Problem als individuelles Ganze fasst, sowie die productive Thätigkeit in Betreff seiner Doppelnatur als componirte und als lösbare Aufgabe. Aus der höheren Bestimmung, welche im Ideale der Schönheit wurzelt, fliesst noch die kritische Betrachtung des Kunstcharakters, sowohl in objectiver

Rücksicht auf die natürlichen Grenzen als in subjectiver Beziehung auf wirklich geschaffene Muster und ihre Nachbildungen.

Die bisher vorwiegend praktische Thätigkeit im Problemgebiete hat einen unendlichen Reichthum einzelner Erzeugnisse in's Leben gerufen, die sich theils in grösserer Anzahl innerhalb geschlossener Werke vereinigt, theils in periodischen Blättern zerstreut finden. Unter den selbständigen Originalschriften zeichnen sich ausschliessliche Problemwerke von anderen Büchern aus, welche neben allgemeiner Behandlung des Spieles dem Aufgabenwesen nur einen bestimmten Abschnitt widmen. Ausserdem giebt es noch encyclopädische Sammelwerke, welche die Erzeugnisse verschiedener Zeiten und Componisten zusammenfassen. Die wichtigeren Arbeiten aller drei Gattungen sollen hier zum Zwecke literarischer Uebersicht in historischer Folge zusammengestellt werden, und dieses Verzeichniss mag zur Rechenschaft über das bekannte Material genügen. Kritische Würdigung, deren genaues Verständniss die vollkommene Kenntniss des Gebietes selbst voraussetzt, kann noch nicht im Plane liegen und bleibt späteren Untersuchungen vorbehalten. Für jetzt kommt es auf Angabe der Hauptquellen an, aus denen die theoretische Behandlung mehr oder weniger den Stoff für ihre Untersuchungen geschöpft hat.

Da die Beschäftigung mit den Aufgaben fast so alt wie die Praxis des Spieles selbst ist, so findet sich bereits in den ältesten Ueberlieferungen, namentlich in persischen und arabischen Handschriften, das Problemwesen vertreten, und man begegnet daher auch in historischen Forschungen über die ältesten Spuren des Schach und über seine früheste Entwickelung einzelnen Compositionen aus den ersten Zeiten der mittelalterlichen Spielgestaltung. Hierher gehört vorzüglich das Werk von

1. *Bland*, *Persian Chess* (1850), und die, in englischen Zeitschriften mehrfach abgedruckte, verdienstliche Abhandlung von

2. *Duncan Forbes*, *Observations on the origin and progress of Chess*, 1855.

Die Tradition älterer Problemerzeugnisse fand sehr bald an schriftlicher Fixirung eine Stütze, da die Mönche, ausschliesslich im Besitze der Gelehrsamkeit, das Schach beim Verbote aller anderen

Spiele oft als angenehme Beschäftigung trieben. In den Klöstern entstanden die ersten, handschriftlichen, Arbeiten über das Spiel, namentlich kleinere Sammlungen von Compositionen, die natürlich oft aus einem Manuscripte in das andere übergingen. (Vgl. Sz. I., 75 und X., 169.) Unter den bekannter gewordenen Arbeiten solcher Art verdienen Andeutung:

3. *Manuscript des Nicholas de St. Nicolai*, aus dem Anfange des dreizehnten Jahrhunderts. Zwei reich verzierte Pergamenthandschriften gleichen Inhalts unter No. 7390 und 7391 der Pariser Hofbibliothek, die eine in lateinischer, die andere in französischer Sprache. Beide enthalten ausser anderem Texte auch 200 merkwürdige Schachpositionen, deren Figuren, einerseits roth, andererseits in Gold, sehr deutlich gezeichnet und deren Lösungen darunter hinzugefügt sind.

4. Das *Cotton-Manuscript*, Pergamenthandschrift aus der Mitte des dreizehnten Jahrhunderts im britischen Museum zu London, unter der Chiffre *Ms. Cotton-Cleop. B. IX, 1.* Es enthält sieben Blätter und darunter auf neun doppelspaltigen Seiten altfranzösische Verse in Betreff des Schach, auch fünfzehn ausgemalte Zeichnungen. Im Ganzen finden sich dreizehn Spielstellungen, welche mit kurzen Ueberschriften versehen sind, die augenscheinlich die Ideen oder Positionen andeuten sollen. Näheres ist in einem früheren Jahrgange der englischen Monatsschrift *the Chess Player's Chronicle* angegeben. — Uebrigens giebt es in der königlichen Bibliothek zu London noch eine grössere Handschrift, deren Schachinhalt im Ganzen nach dem Cotton-Manuscript angelegt ist und sämmtliche Spielstellungen des letzteren nebst mehreren neuen enthält. Ueber die hinzugefügten Namen derselben vergleiche man Schmid, Lit. d. Schachsp. (1847) S. 81.

5. *Manuscript von 1350.* Eine Pergamenthandschrift ungefähr aus dem Jahre 1350 unter Nr. 10,502 der Bibliothèque de Bourgogne zu Brüssel, welche einst Kaiser Karl V. gehört hatte. Das Manuscript hat 56 Blätter von mässigem Quartformat und auf jeder Seite eine Composition mit beschreibender Auflösung in französischer Sprache, also zusammen 112 Positionen. Die Namen der Steine sind roth und schwarz auf die Felder eingeschrieben, welche nicht abwechselnd gefärbt, sondern nur durch rothe Linien geschieden sind. (Sz. 1855,

S. 114.) Man sehe die Beispiele und Andeutungen im 3. Kapitel unter Position 28 und 29, auf S. 31—32.

6. *Manuscript des Paulus Guarinus von Forli.* Papierhandschrift aus dem Jahre 1512, enthaltend 76 Positionen, mit Einschluss eines Rösselsprunges. (Vgl. Sz. II., 343 und X., 169.)

Unter den ältesten Druckwerken ragen zunächst zwei spanische Arbeiten über das Schach hervor, von denen wir die eine aus dem Jahre 1495 nur dem Titel nach kennen, während die andere, ungefähr aus derselben Zeit, erst im vorigen Jahre durch die Bemühungen des Herrn v. d. Lasa bekannter geworden ist. (Man sehe Schachzeitung von 1858, S. 443, 481 ff., sodann von 1859 Januar bis April.) — Beide Werke sind in Quartformat:

7. *Francesch Vicent, Libre dels jochs, partitis del scachs enombre de 100, etc. 1495.* Das Werk scheint hiernach aus dem Schach 100 künstliche Spiele zu enthalten. (Vgl. Schachztg. XIII., 486—487.)

8. *Lucena, Repeticion: De Amores: y Arte de Axedrez, con C. L. Juegos De Partido.* Ungefähr im Jahre 1497 zu Salamanca, wo der Autor studirte, gedruckt. (Vgl. Sz. XIII., 486.) Für die Zusammenstellung der 150 Compositionen sind Quellen verschiedener Art und auch wahrscheinlich in Rom eingesehene Handschriften benutzt worden. Zugleich finden sich mehrere aus orientalischen Manuscripten bekannte Aufgaben. Ob das Werk des Vicent ausgebeutet sei, ist fraglich, doch kehren 70 der künstlichen Spiele beim Portugiesen Damiano wieder, welcher seinerseits eher jenes Werk als das Buch des Lucena benutzt zu haben scheint. (Vgl. Sz. 1859, S. 105—106.)

Näheres findet sich in den Berliner Schacherinnerungen, S. 186 ff.

9. *Damiano, Libro da imparare giocare a scacchi: Et de belitissimi Partiti, etc.* Aus dem Jahre 1512. Eine deutsche Uebersetzung ist 1857 unter dem Titel „Die Schachpartien und Endspiele des Portugiesen Damiano etc.“ von R. Franz und v. d. Lasa herausgegeben worden. — Das Werk enthält hauptsächlich XVI, für praktische Aufgaben wichtige, Stellungen, sowie 72 künstliche Compositionen, die sich, wie erwähnt, zum grössten Theile auch bei

Lucena finden. Abgedruckt sind die Positionen ebenfalls in der Schachzeitung, 1855 S. 361—368, 1856 S. 1—8 und 33—50.

10. *Dr. Jacob Mennel, Schachzabel etc.* — Die zweite Ausgabe von 1520 enthält sieben künstliche Endspiele (nach mittelalterlichen Spielregeln), welche in der dritten Ausgabe von 1536 wiederholt und später (1616) von Gustavus Selenus aufgenommen sind. (Vgl. Sz. 1856, S. 327—328, ferner Schmid Lit. d. Schachsp. S. 73 oben.)

11. „*Sensvit le jeux Partis des Eschez . . .*“ Mit diesen Worten beginnt ein seltenes Werkchen ohne formellen Titel, das im 16. Jahrhundert, ungefähr um 1530, bei Janot in Paris gedruckt ist. Es enthält nur 12 Quartblätter mit 21 Compositionen nach mittelalterlichen Regeln. (Sz. I., 76 M.; II., 317.)

12. *Orazio Gianutio* giebt in seinem seltenen Buche von 1597 über die Behandlung des Schachspieles auch 12 künstliche Compositionen, von denen die letzte einen bekannten Rösselsprung darstellt. (Vgl. Lehrbuch des Schachspiels §. 340.)

13. *Dr. Al. Salvio* führt in seinem Lehrbuche von 1604 und später in der Gesammtausgabe seiner Schriften von 1634 unter vielen gespielten Partien auch verschiedene künstliche Aufgaben an.

14. *J. Cesare Polerio* ist vermuthlicher Verfasser einer römischen Handschrift aus dem Jahre 1610, die jetzt im Besitze des Herrn Doazan zu Paris sich befindet und ausser vielen gespielten Partien in vier Abschnitten auch in einem fünften Abschnitt unter der Ueberschrift *Partiti diversi* sechs künstliche Endspiele enthält. (Vgl. Sz. 1856, S. 15—17; 56.)

15. *Gustavus Selenus* theilt in seinem „*Schach- oder Königsspiel*“ vom Jahre 1616 auf S. 433—441 die sieben Positionen aus dem Werke des Mennel mit.

16. *Pietro Carrera* giebt in seiner zu Militello 1617 erschienenen Abhandlung über das Schachspiel auch eine Anzahl interessanter Stellungen, die für praktische Aufgaben nicht unwichtig zu sein scheinen.

17. *Gioachino Greco* hat am Schluss seines bekannten Werkes aus dem Anfang des 17. Jahrhunderts einige künstliche Compositionen, die fast sämmtlich aus früheren Schriften entlehnt sind. Man vergleiche die Berliner Schacherinnerungen S. 140—155.

18. Im sogenannten *Traité de Lausanne*, einem interessanten Werkchen über Spielanfänge etc. aus dem Jahre 1698, finden sich auch elf künstliche Compositionen.

19. *Philipp Stamma*, Hundert künstliche Endspiele, zuerst als „*Essai sur le jeu des échecs, etc.*" im Jahre 1737 zu Paris herausgegeben. Die neueste Bearbeitung des klassischen Werkes ist unter dem Titel „*Stamma's Hundert Endspiele, — von L. Bledow und O. v. Oppen*" in Berlin 1856 erschienen.

20. *Ercole del Rio*, der bekannte Anonymus von Modena, theilt in seinen „praktischen Erfahrungen über das Schachspiel", einem kleinen, aber trefflichen Werke aus dem Jahre 1750, neben verschiedenen Anfangsspielen auch eine Reihe nützlicher und belehrender Endspiele mit.

21. *Giambatista Lolli*, *Osservazioni teorico pratiche etc., Bologna 1763.* Den Schluss dieses bedeutenden Werkes bildet eine Sammlung von 100 künstlichen Compositionen, welche auch unter dem Namen der *Centuria* (z. B. in Verona 1817) abgedruckt und bekannter geworden sind. In den deutschen Auszug von Heinse „Anastasia" sind 33 jener künstlichen Spiele übergegangen.

22. *Carlo Cozio*, *il giuoco degli Scacchi, . . . Turin 1766.* Dieses seltene Werk enthält ausser vielen Partien und anderem Materiale gegen 200 Endspiele.

23. *Ponziani*, *Il giuoco incomparabile degli Scacchi, etc.* Das anerkannt klassische Werk, welches zuerst 1769, sodann in verbesserter Auflage 1782 zu Modena erschien, enthält in seinem letzten Theile ausser regelmässigen Endspielen auch 50 künstliche, mit der rühmlichen Präcision seines Autors ausgeführte, Endspiele.

24. *E. Stein*, *Nouuel Essai etc.* Im Haag 1789. — Am Schluss finden sich sieben künstliche Endspiele.

25. *Allgaier*, *Neue theoretisch praktische Anweisung*, zuerst 1795 in Wien erschienen, hat künstliche Endspiele aus dem Werke von Lolli entlehnt.

26. *Les Stratagèmes des Echecs*, — etc. Paris und Strassburg 1802. Eine Zusammenstellung von Compositionen früherer Meister, namentlich von Stamma. — Unter dem Titel *Stratagems of Chess*, — etc. ist eine englische Ausgabe, zuerst 1817, in London erschienen und später mehrere Male aufgelegt worden. Eine deutsche Bearbeitung ist unter dem Titel *„Neuentdeckte Schachspielgeheimnisse*, — etc. Strassburg" bekannt und in einer zweiten Auflage zu Linz 1816 herausgekommen. Eine andere, nach der englischen Ausgabe von 1817 veranstaltete, Uebersetzung ist unter dem Titel *Kriegslisten des Schachspiels* etc. zu Leipzig 1820 von Baumgärtner verlegt worden.

27. *Joh. Dollinger*, *Einhundertundzehn ganz neu zusammengesetzte Schachendspiele.* Nebst 24 Rösselsprüngen. Wien 1806.

28. *Julius Mendheim*, *Taschenbuch für Schachfreunde.* Berlin 1814 (bei Alex. Mosar, einem damals bekannten Schachlehrer.) Der erste Abschnitt dieses originellen Werkchens bietet 20 Aufgaben, welche ein Bauermatt fordern, der zweite Abschnitt umfasst 31 Aufgaben, deren Forderungen verschiedene Bedingungen enthalten.

29. *Trevangadacharya Shastree*, *Essays on Chess, translated from the original Sanscrit, Bombay 1814.* Der Autor dieses Werkes, ein indischer Gelehrter aus dem Dorfe Tirputty bei Madras, hat sich, mit Ausnahme von vier ganzen Partien, im allgemeinen an die jetzigen europäischen Regeln angeschlossen und 96 neue interessante Compositionen, welche meist ein Bauermatt fordern, zusammengestellt. (Vgl. Schachzeitung von 1855, S. 222—224.)

30. *W. Lewis*, *Oriental Chess etc.* Diese Schrift, zu London 1817 erschienen, entlehnt ihr Material aus dem vorigen Werke und giebt ebenfalls viele bedingte Bauermatts. (Vgl. Schachzeitung von 1846, S. 149—150.)

31. *B. Bendix*, *Recueil de 60 parties d'échecs*, etc. St. Petersburg 1824. Es sind Endspiele in einem Bändchen von 77 Seiten.

32. *Gius. Ciccolini, Il nuovo Tesoro degli Scacchi*, etc. In zwei Bänden, Rom 1827. Von den 704, meist aus früheren Werken zusammengestellten, Aufgaben beziehen sich 410 auf das gewöhnliche Schach, die übrigen dagegen auf ein hundertfeldriges Brett.

33. *W. Lewis, Chess Problems, forming one hundred ends of games, won or drawn by brilliant and scientific moves. London 1827 und 1833.* Componirt sind die Stellungen meist von Lewis selbst oder von Bolton. (Sz. I., 48—50.)

34. *Karl Friedrich Schmidt, Hundertundzwanzig Schachräthsel, Breslau 1829.* In sechs Abtheilungen geschieden enthalten die Aufgaben theils bedingte theils unbedingte Forderungen.

35. *F. W. v. Mauvillon, Belehrende Unterhaltungen für angehende Schachspieler. 1832—1836.* Verschiedene künstliche, auf Diagrammen dargestellte Endspiele. (Sz. 1851, 272—274, ferner Schmid, Lit. d. Schachsp. S. 249—250.)

36. *Julius Mendheim, Aufgaben für Schachspieler. Berlin 1832.* Eine Zusammenstellung von 82 Originalcompositionen mit grossentheils unbedingten Forderungen.

37. *Dr. C. F. Koch*, dritter Theil zum Codex der Schachspielkunst, Magdeburg 1834. Eine Sammlung von 600 künstlichen Endspielen.

38. *Schackspelet eller samling af Schackpartier etc.*, herausgegeben von einem Anonymus 1839 zu Christianstadt bei Schmidt & Comp. Ausser anderem Inhalt finden sich auch 71, meist einfache, Aufgaben. (Sz. III., 321.)

39. *d'Orville, Problèmes d'Echecs*, zum Theil in der französischen Monatsschrift *le Palaméde.*

40. *J. Brede, Almanach für Freunde vom Schachspiel. Altona 1844.* Enthält unter verschiedenem Materiale auch 112 meist interessante Compositionen. — (Der Titel erinnert an einen zu Berlin im Jahre 1804 bei Oehmigke erschienenen „Almanach für Karten, Schach etc. auf das Jahr 1804.“ Vgl. Sz. III., 58.)

41. *R. A. Brown of Leeds, Chess Problems etc. London 1844.* Hundert Originalaufgaben. (Vgl. Sz. III., 52.)

42. *A. Alexandre, Collection des plus beaux problèmes d'échecs, au nombre de plus de deux mille, recueillis dans les auteurs anciens et modernes. Paris 1846.* Eine deutsche Ausgabe erschien zu Leipzig in demselben Jahre unter dem Titel *Praktische Sammlung bester und höchst interessanter Schachspiel-Probleme durch mehr als 2000 Beispiele anschaulich gemacht und aus älteren und neueren Schriftstellern zusammengetragen.* Dieses Werk enthält die grösste vorhandene Sammlung von Problemen. (Vgl. Sz. I., 114.) Es erinnert an die handschriftliche Zusammenstellung „*Ludimontanus*", welche aus 36 Bänden Manuscript (5 in Quart, 31 in Duodez), besteht und 1402 Endspiele mit Special- und Generalregistern enthält. Sz. III., 59.

43. *Schachalmanach.* Anonym herausgegeben von *K. Portius,* Leipzig 1846. Enthält ausser anderem sehr interessanten Schachmaterial auch eine Reihe von 50 Aufgaben, deren Mehrzahl früher in der illustrirten Zeitung erschienen war.

44. *P. v. Oliva,* Matts aus dem Schachspiel für Anfänger zusammengestellt. Aachen 1847.

45. *A. Lichtenstein, Der Schachkünstler. Hundert Schachkunstspiele. Berlin 1847.* Es sind 40 einfache oder unbedingte Aufgaben, 45 Bedingungsaufgaben und 15 symbolische Compositionen mit bedingten Forderungen.

46. *H. Staunton, The Chess Player's Handbook. London 1847.* In einem Anhange findet sich eine Reihe, meist von Bolton und Mc. G—y componirter, Probleme.

47. *Kling, The Chess Euclid. London 1849.* Eine Zusammenstellung von 200 trefflichen Compositionen des Verfassers. (Vgl. Schachztg. IV., 300.)

48. *A. Anderssen, Aufgaben für Schachspieler.* Neu aufgelegt im Jahre 1852. Sechzig ausgezeichnete Originalcompositionen. Man vergleiche dazu: *One Hundred and Twenty Problems, containing the Sixty celebrated Positions of Anderssen and Sixty by Kuiper.* London, bei *I. H. Starie.*

49. *K. Portius*, *Katechismus der Schachspielkunst. Leipzig 1855.* Im zweiten Abschnitt sind 46 Aufgaben mit zweizügiger Mattforderung zusammengestellt.

50. *Lehrbuch des Schachspiels*, Halle 1856. — Kapitel 56—58 oder §§. 359—397 behandeln die Lehre von den Aufgaben.

51. *Era-Schachproblemturnier-Buch*, herausgegeben von I. Löwenthal, Leipzig 1857. Enthält 63 von Bayer, Healey, Campbell u. A. componirte Probleme aus dem von der Londoner Wochenschrift *The Era* ausgeschriebenen Problemturnier.

52. *Morphy's Games and Frère's Problem-Tournament*, herausgegeben von *T. Frère*, New-York 1859. Eine Zusammenstellung verschiedener Partien Morphy's und vierzig Probleme aus dem von der New-Yorker Wochenschrift *Frank Leslie's Illustrated News Paper* ausgeschriebenen und von deren Schachredacteur T. Frère geleiteten Problemturnier.

53. *I. Monroe*, *Science and Art of Chess.* New York 1859. Ausser mehreren, an verschiedenen Stellen eingeschalteten, Endpositionen enthält dieses Buch im Schlusskapitel auch 35 ausgewählte Aufgaben älterer und neuerer Meister.

54. *D. W. Fiske*, *The book of the first American Chess Congress*, etc. New-York 1859. In diesem inhaltsreichen Werke finden sich auch die zum Problemturniere des Congresses eingesendeten Aufgaben, „stratagems entered in the problem tournay" genannt, sowie mehrere andere, im Ganzen 53 Nummern.

55. *Berliner Schacherinnerungen nebst den Spielen des Greco und Lucena*, *vom Herausgeber des von Bilguer'schen Handbuches.* Leipzig 1859. — Auf S. 140—155 finden sich die in früheren Ausgaben des Greco gewöhnlich vorkommenden Endspiele, auf S. 189—223 die von Lucena zusammengestellten Kunstspiele. Beide Abschnitte sind, wie das ganze Werk, durch die bekannte historische und kritische Genauigkeit des Herausgebers ausgezeichnet.

56. *I. A. Miles*, *Chess Gems*, etc. Fakenham Norfolk 1860. Eine reichhaltige Compilation ausgewählter Compositionen von älteren wie neueren Meistern nebst 12 Originalproducten des Herausgebers. —

Die hiermit abschliessende Zusammenstellung enthält fast alle nennenswerthen Werke auf dem Problemgebiete, welche bis zum Anfang des Jahres 1860 erschienen sind. Einige, zum Theil weniger bekannte, Schriften, wie von Huttmann, Pohlmann (1819), Orell (1840), Kenny (1846), auch das Werkchen Caissa, Hindoogames of Chess (1819), sind wegen ihrer untergeordneten Bedeutung absichtlich nicht aufgenommen; noch andere Werke, welche mit willkürlicher Auswahl wenige Compositionen verschiedener Meister wiedergeben, sind ebenfalls ausgelassen, z. B. die Schriften von Bertin (1735), Guyot (1770), Heinse (Anastasia, 1815), Labourdonnais (1834), Petroff (1834), Tomlinson (1845), Basterot (1853).

Obschon nun fast sämmtliche aufgeführte Werke aus den verschiedensten Zeiten mehr oder weniger zur Förderung des Aufgabenwesens beigetragen haben, so verdienen doch in dieser Beziehung die neueren Bestrebungen der periodischen Schachpresse eine verhältnissmässig noch höhere Anerkennung. Wo nur immer dem Schach eine Stätte gegönnt wurde, in selbständigen Schachzeitschriften wie innerhalb literarischer Zeitblätter, überall fand neben oder gar vor dem praktischen Spiele das Gebiet der Probleme begünstigte Aufnahme. Die Anzahl der hierdurch bekannt gewordenen und erst zum Theil hervorgerufenen Erzeugnisse ist fast unermesslich, und selbst das Bemühen, die Namen aller Zeitschriften aufzuführen, welche vorübergehend oder dauernd das Schach recipirt haben, würde vergeblich sein. Unter den ältesten literarischen Blättern, welche hin und wieder sich mit dem Schach und seinen Aufgaben beschäftigt haben, kann hervorgehoben werden:

A. *Die Berliner Stafete*, Jahrgang 1828 und 1829, enthaltend Correspondenzspiele, Schachaufgaben und deren Lösungen. (Schachzeitung III., 55.)

Regelmässige Schachartikel, namentlich Erzeugnisse aus dem Problemgebiete brachte in Deutschland wohl zuerst die

B. *Illustrirte Zeitung*, im Verlage von J. J. Weber in Leipzig. Der schachliche Theil, seit dem Jahre 1843, unter Leitung des Magisters K. Portius. In neuerer Zeit zeichnet sich in jener Beziehung aus

C. *Illustrirtes Familien-Journal*, im Verlage von *Payne* in Leipzig. Der Schachabschnitt, seit 1857 mit Nr. 173 des Blattes beginnend, steht unter Verwaltung des Advocat H. Pollmaecher.

Endlich kann noch genannt werden die illustrirte Wochenschrift

D. *Ueber Land und Meer*, allgemeine illustrirte Zeitung im Verlage von Hallberger zu Stuttgardt, seit Anfang 1858. Der schachliche Inhalt wird besorgt von I. Dufresne in Berlin.

Unter ausländischen Zeitschriften haben in neuerer Zeit vorzugsweise englische und amerikanische Blätter ihre Spalten dem Schach geöffnet; wir können nur einige besonders hervorragende Namen herausheben und verweisen auf die Schachzeitung von 1859 S. 80, 166 und 243, ferner auf die Skizze, „Paul Morphy", Thl. I. S. 56 und Thl. II. S. 12.

E. *När och Fjerran* (Nah und Fern), illustrirte Stockholmer Zeitung. Schachartikel seit Juli 1859 unter Leitung von Johann Gustav Schultz.

F. *L'Illustration, Journal Universel.* Illustrirte Pariser Wochenschrift; liefert von Zeit zu Zeit Schachartikel aus der Feder von A. Delannoy, A. de Rivière u. A.

G. *Bell's Life.* Englisches Sportsblatt; bringt seit vielen Jahren Schachartikel aus der Redaction von G. Walker.

H. *Illustrated London News.* Illustrirte Londoner Zeitung; der schachliche Abschnitt unter Leitung von H. Staunton.

I. *The Era.* Wochenschrift; der Schachabschnitt unter Verwaltung von J. Löwenthal.

K. *Sunday Times.* Sonntägliches Beiblatt zur grossen Londoner Zeitung; brachte bis Ende 1859 Schachartikel aus der Redaction von Ernest Falkbeer.

L. *The Illustrated News of the World.* Illustrirte Londoner Wochenschrift; bringt seit Herbst 1858 Schachartikel von J. Löwenthal.

M. *Frank Leslie's Illustrated News Paper.* Illustrirte New-Yorker

Wochenzeitung; der schachliche Theil gegenwärtig unter Leitung von T. Frère.

N. *American Union.* Eine in Boston erscheinende vortreffliche Wochenschrift; brachte seit Mai 1858 unter Leitung von I. A. Potter († 30. Juli 1859) interessante Schachartikel.

O. *The New-York Ledger.* Eine illustrirte Wochenschrift New-Yorks. Enthält seit dem 6. August 1859 einen Schachabschnitt unter Leitung von P. Morphy.

Von periodischen Blättern, welche sich vorzugsweise oder ausschliesslich dem Dienste des Schach gewidmet haben, sind einige nach kürzerer oder längerer Zeit ihres Bestehens wieder eingegangen, andere haben mit Glück sich gehalten oder nach kurzer Unterbrechung erneute Fortsetzung zu Stande gebracht. Zu den Monatsschriften der ersteren Art gehören:

I. *Le Palamède, revue mensuelle des Echecs etc.* Zu Paris gegründet von Labourdonnais im Jahre 1836. Neue Serie seit 1841 herausgegeben von F. A. de St. Amant bis zum Jahre 1848.

II. *Deutsche Schachzeitung,* herausgegeben in Leipzig von Herrmann Hirschbach. Drei Jahrgänge, 1846—1848.

III. *American Chess Magazine,* redigirt in New-York von H. C. Stanley. Jahrgang 1848.

IV. *Magdeburger Schachzeitung.* Ein Band von zwölf Heften aus dem Jahre 1849.

V. *The Chess Player*, herausgegeben zu London im Jahre 1851 von Kling und Horwitz.

VI. *The British Chess Review*, herausgegeben im Jahre 1853 von Harrwitz.

VII. *Wiener Schachzeitung*, redigirt von Falkbeer. Acht Hefte aus dem Jahre 1855.

Die gegenwärtig bestehenden periodischen Schachblätter sind folgende:

VIII. *The Chess Player's Chronicle.* Dritte Serie, seit Januar 1859 herausgegeben bei I. H. Starie in London. (Erste Serie 1841 bis 1848 begründet von H. Staunton.)

IX. *La Régence, revue spéciale des échecs paraissant le premier de chaque mois, publiée sous la direction de M. P. Journoud.* (Gegründet von Kieseritzky im Jahre 1848; neue Serie 1856—1857 herausgegeben von A. de Rivière.)

X. *Sissa, Nederlandsch Maandschrift voor het Schaakspel.* Holländische Schachzeitung, seit 1847.

XI. *Schweizerische Schachzeitung,* herausgegeben seit 1857 von Fr. Capraez in Chur.

XII. *La Rivista degli Scacchi,* herausgegeben seit Januar 1859 von S. Dubois in Rom.

XIII. *The Chess Monthly edited by Paul Morphy and Daniel W. Fiske.* Dieses transatlantische Hauptblatt des Schachspiels besteht seit Januar 1857. Das Problemdepartement wird von Cook verwaltet.

XIV. *The Gambit, a weekly Chess journal.* Dieses im October 1859 zu New-York gegründete Blatt erscheint wöchentlich in acht Seiten Folio und steht unter Leitung eines Deutschen aus Königsberg, Theodor Lichtenhein; der Aufgabenabschnitt wird von Samuel Loyd redigirt.

Die grösste Bedeutung endlich für das Spiel und namentlich für das Problemwesen hat wohl durch ihre langjährige ununterbrochene Wirksamkeit erlangt die

XV. *Schachzeitung, gegründet von der Berliner Schachgesellschaft.* Diese Zeitschrift hat seit ihrer Gründung, welche im Jahre 1846, vorzüglich durch Bledow, den damaligen Vorsteher der genannten Gesellschaft, erfolgte, unter Leitung verschiedener Meister zu allen Zeiten ein so reges Interesse für die praktische wie theoretische Seite des Problemgebietes bethätigt, dass ihre Leistungen in diesem Fache von ganz besonderem Werthe sind und daher auch vorzugsweise in gegenwärtigem Werke berücksichtigt werden. Die vierzehn Jahrgänge enthalten nicht nur über 1000 einzelne Compositionen der verschiedensten Gattung sondern auch eine grosse Reihe werthvoller theoretischer wie kritischer Abhandlungen, welche bei ihrer hohen Bedeutung hier specielle Zusammenstellung verdienen:

a. „Ueber Schachprobleme". Von v. Oppen (1847, S. 1—7.) Der Inhalt dieses Aufsatzes besteht in Andeutungen über die mechanische Verfertigung einfacher Schachaufgaben sowie in gründlichen Erörterungen über bedingte Problemforderungen, endlich über die Steigerung der Schwierigkeit einfacher Aufgaben durch willkürliche Annahme von Bedingungen.

b. „Etwas über Probleme." Von Horwitz. (1848, S. 28—32.) Eine Betrachtung über die verschiedenen Richtungen der Schachthätigkeit nach der theoretisch-praktischen Seite und nach dem Problemwesen, sowie über die moderne Ausbildung des letzteren namentlich in den gekünstelten Erzeugnissen von Lichtenstein.

c. „Schachrebus." Von v. Oppen. (1848, S. 153—155.) Eine Rechtfertigung gewisser Problemerzeugnisse auf Grundlage der Unterscheidung zwischen Ernst und Scherz überhaupt, sowie eine reizende Dichtung über Entstehung eines Productes jener Art als Staffage zu der symbolischen Aufgabe Telegraph.

d. „Etwas über Probleme." Von Capraez. (1848, S. 348—350.) Einige ganz allgemeine aber nicht üble Bemerkungen über die Bedeutung der Position gegenüber materieller Kraft auf Grund des Einflusses einiger Combinationen wie der Opfer und Rückzüge, ferner über die Bedeutung des Problemwesens im Gebiete des Schach überhaupt.

e. „Ueber den relativen Kunstwerth der Schachprobleme." Von v. Oppen. (1848, S. 401—410.) Analyse der mechanischen Problemverfertigung, ihrer Mängel in Form und Position, ferner über das Plagiat, endlich eine Zusammenstellung einiger bestimmter Normen über den relativen Kunstwerth.

f. „Ueber systematische Schachprobleme." Von v. Oppen. (1851, S. 33—36.) Eine gleich kurze wie gediegene Abhandlung über solche grössere, meist bedingte oder Selbstmatt-Forderungen enthaltende, Aufgaben, deren Lösung zwar eine lange Reihe von Zügen erfordert aber auf Anwendung eines bestimmten Prinzipes sich stützt, namentlich auf systematischer Benutzung einer zwingenden und entscheidende Tempi gewinnenden Treibkraft, z. B. von Dame und Thurm, gegen den feindlichen König.

g. „Noch ein Wort über Schachprobleme." Von v. Oppen. (1854, S. 241—248). Resumé über den Kunstwerth und die Kritik

der Aufgaben; Vorschlag zu einer Auswahl klassischer Meisterprobleme, endlich eine weitere Ausführung über die sogenannten systematischen Aufgaben.

h. Innerhalb des Aufsatzes „Zur Literatur“ (M. L. 1854. S. 451 bis 459) einige kurzgefasste Andeutungen über die Elementarlehren von Problemwesen.

i. „Grimshaws Preisprobleme.“ Von v. Oppen. (1855, S. 183 bis 187.) Beleuchtung der genannten Aufgaben auf Grundlage der früher (1848, S. 401 ff.) aufgestellten Grundsätze über den Werth mechanischer Problemverfertigung und ihrer mannigfachen Mängel, namentlich Unform, Aufputz und Incorrectheit.

k. „Zur Theorie des Selbstmatts.“ Von v. Jaenisch. (1856, S. 377 ff.; 1857, S. 41 ff.; 73 ff.; 156 ff.; 266.) Didaktische Ausführungen der gewöhnlichen Fälle des einfachen Selbstmatts durch einen oder einige feindliche Bauern, namentlich Flügelbauern mittelst der gewöhnlichen Summe zwingender Kräfte, sowie Anschluss einiger künstlichen und zusammengesetzten Fälle, endlich ein Nachtrag von A. v. Petroff.

l. „Kritik.“ Von v. Oppen. (1857, S. 345 ff.) Kritische Besprechungen des von Löwenthal herausgegebenen (oben unter No. 51 aufgeführten) Schachproblemturnierbuches.

m. „Zur Kenntniss der Probleme.“ Von Capraez. (1857, S. 377 ff.) Allgemeine Bemerkungen über die Bedeutung der Probleme und über einzelne Ideen, namentlich über die Schwierigkeit versteckter Manöver bei naheliegenden Verführungsvarianten, sodann eine kurze Illustration verschiedener Opferfälle, endlich einige Tendenzaufgaben.

n. „Noch ein Wort über die Verfertigung von Schachproblemen.“ Von von Oppen. (1858, S. 34—38.) Ueber die Möglichkeit und Zweckmässigkeit der Problemcomposition durch Ausgang von einer Mattstellung.

o. „Zur Problemkritik.“ (M. L. 1858, S. 72—83.) Ueber die wahren Merkmale kunstvoller und mechanischer Problemcomposition unter kritischer Beleuchtung der von Herrn v. Oppen aufgestellten Norm.

p. „Bemerkungen über Probleme". Von v. Seydlitz. (1858, S. 162 ff.) Bedenken gegen die Ueberschätzung des Problemwesens in dem Aufsatze von Capraez.

q. „Zur Problemkunde". (M. L. 1858, S. 313—321; 393—403. — 1859, S. 3—6). Allgemeine Andeutungen über eine systematische Behandlung des Aufgabenwesens; sodann speciellere Ausführungen über Aufgaben mit praktischen Manövern und mit künstlichen Vorbereitungsplänen.

r. „Zur Theorie des Selbstmatt." Von Joh. Rosmann. (1859, S. 377—392). Interessante Ergänzungen zu dem Aufsatze mit gleicher Ueberschrift von v. Jaenisch, vgl. unter k.

Ausser diesen Aufsätzen von allgemeinerem Inhalt finden sich in der Schachzeitung noch viele specielle, literarische wie andere Erörterungen, von denen wir hier folgende herausheben:

1. Mittelalterliche Schachstudien, 1855, S. 169 ff. —

2. Brüsseler Manuscripte, 1855, S. 113 ff. —

3. Das Werkchen *Sensuit etc.*, 1847, S. 317. —

4. Lucena's Spiele, 1859, S. 106, 235. —

5. Damiano's Spiele, 1856, S. 1—8, 33—50, 81—90, 113—123; ferner 1857, S. 128, 181. —

6. Stamma's Spiele, 1846, S. 158; 1847, S. 222, 278, 320, 385; 1856, S. 76; 1857, S. 64. —

7. Lichtenstein's Schachkünstler, 1847, S. 179—184, 382; 1848, S. 31, 85—86, 220. —

8. Kling's Schachräthsel, 1849, S. 300. —

9. Löwenthal's Schachproblemturnierbuch, 1857, S. 345. —

10. Rosmann's *Roi dépouillé* Aufgaben, 1854, S. 93.

11. Einzelne Probleme: einfacher Art, 1859, S. 283; der eiserne Käfig, 1849, S. 427; eine Selbstmattstellung, 1858, S. 359, 1859, S. 52; zur Selbstmatttheorie, 1859, S. 92; bedingte Aufgabe 1859, S. 267; Denkübungen, 1858, S. 231 bis 232. —

12. Formwidrigkeiten und andere Mängel, 1858, S. 58, 146, 147; 1859, S. 128, 137—139. —

13. Plagiatwesen und Nachbildung, 1846, S. 159; 1847, S. 86, 377; 1848, S. 176, 405—406; 1849, S. 27; 1858, S. 127, 129—130, 151; 1859, S. 126. —

14. Problemturniere und Preisaufgaben, 1855, S. 389; 1856, S. 30; 1857, S. 61, 176; 1858, S. 96—97, 179—180, 200. —

15. Werth und Nutzen, 1846, S. 115; 1849, S. 300; 1854, S. 337; 1855, S. 8.

Unter sämmtlichen erwähnten Bearbeitungen und literarischen Hülfsmitteln des Aufgabenwesens findet sich, wie schon im Eingange des Kapitels angedeutet wurde, kein einziger durchgreifender Versuch zur systematischen Abhandlung dieses Gebietes. Die Hauptrichtung einer solchen Arbeit kann nach den dort (Seite 43 unten) angegebenen Grundzügen sehr mannigfaltiger Natur sein, wird sich aber zunächst durch die äussere Tendenz des projectirten Werkes grundsätzlich bestimmen. Je nachdem nämlich für letzteres mehr eine didaktische oder encyclopädische oder historisch-kritische Färbung in Frage kommt, wird auch das synthetische oder analytische oder kritische Prinzip in den Vordergrund treten. Hieraus ergeben sich die Grenzen eines Handbuches gegenüber einem Lehrbuche, sowie im Gegensatze zu einer literarischen und historischen Encyclopädie u. s. w. Während nun für ein Lehrbuch, welches vornehmlich die Erzeugung der Aufgaben wie ihre Bestimmung, gelöst zu werden, in's Auge fasst, der synthetische Charakter näher liegt, wird sich für das Handbuch, welches den Problemfreund hauptsächlich mit dem wichtigsten vorhandenen Materiale und dessen wissenschaftlichen Grundlagen vertraut machen soll, besser der analytische Weg eignen. Die reine Verfolgung des letzteren hat es zwar bei Betrachtung der einzelnen Elemente der Schachaufgabe nur mit deren wesentlichen Grundeigenschaften zu thun und kann sich daher für die Illustration im Allgemeinen auf die Anwendung sogenannter Schemen, im Gegensatze zu vollkommen ausgebildeten Compositionen oder vollendeten Problemerzeugnissen, beschränken. Da aber das Handbuch, seinem oben angedeuteten Zwecke gemäss, mit einer solchen rein anatomischen Zergliederung sich nicht begnügen darf, kommt es darauf an, einen Mittelweg einzuschlagen, welcher, auf der analytischen Basis sich haltend, an den bedeutenderen Momenten der Synthesis vorüberstreift und hierbei die wichtigsten Erzeugnisse des gesammten Gebietes, sowie seine historisch-literarische Seite berührt. Zugleich wird an solchen Stellen, deren speciellere Erörterung ausschliesslich dem synthetischen Theile oder einer anderen

Behandlung des Aufgabenwesens anheimfällt, jedes Mal auf diesen Umstand ausdrücklich aufmerksam gemacht werden. Um jedoch dem Leser ein möglichst vollkommenes Ganze, sowie ein deutliches Bild von der Verschiedenheit der einzelnen Methoden zu liefern, wollen wir nicht nur bei einem Hauptkapitel des Werkes, die so beliebte und allgemeine Combination der „Aufopferung“ betreffend, die analytische Methode mit besonderer didaktischer Schärfe auch im Einzelnen zur Anwendung bringen, sondern zugleich in einem Anhange einen Abriss von der synthetischen wie historisch-kritischen Behandlung unseres Gebietes anreihen. Durch dieses Verfahren glauben wir dann allen Anforderungen, wie sie wohl an das „Handbuch“ gestellt werden können, gerecht zu werden.

Was nun die wirkliche Disposition des vorliegenden, in analytischer Methode gehaltenen Werkes betrifft, so tritt für den Haupttheil desselben oder für die eigentliche Analysis der Aufgaben zunächst die Grundlegung der vier Elemente (vgl. S. 6) in den Vordergrund. Da jedoch von ihnen die Idee (vgl. S. 21) vornehmlich den dauernden, selbstständigen Gehalt jedes Problemerzeugnisses ausmacht und vorwiegend seinen besonderen Charakter bestimmt, so erscheint es von praktischem Gesichtspunkte aus zweckmässig, auch bei der formellen Gliederung hierauf entsprechende Rücksicht zu nehmen. Während sich deshalb der erste Abschnitt mit den vier Elementen, und zwar mit der Idee nur im Allgemeinen beschäftigt, so werden die drei folgenden Abschnitte ausschliesslich der Idee, nach ihren besonderen drei Hauptrichtungen, deren nähere Andeutung in jener allgemeineren Besprechung erfolgt, gewidmet sein. Für die hierbei, der Illustration halber, auszuwählenden Beispiele wird die Production aller Zeiten benutzt, vorzügliche Rücksicht aber auf ältere, wie solche Erzeugnisse genommen werden, deren Quellen dem grösseren Schachpublikum muthmaasslich weniger zugänglich sein dürften; aus demselben Grunde werden auch manche Kapitel, namentlich im systematischen Ideenkreise, einen verhältnissmässig grossen Raum in Anspruch nehmen. In Betreff anderer Formalitäten sei hier noch erwähnt, dass für die bildliche Darstellung der Compositionen nicht immer ihr absoluter Werth, sondern häufig die Rücksicht auf besondere Eigenschaften, welche eben durch die Position mehr oder weniger veranschaulicht werden, entscheiden wird, während andererseits gerade viele werthvolle Erzeugnisse, um

die Mühe der Aufstellung zu lohnen, absichtlich nur durch Lettern Ausdruck finden; ferner sollen, je nach Umständen, die Lösungen theils den Aufgaben unmittelbar beigefügt, theils erst später, in einem Abschnitt des Anhanges, nachträglich mitgetheilt werden; endlich werden bei Citaten mitunter Abkürzungen stattfinden, deren Verständniss jedoch möglichst leicht sein wird, z. B. Sz. für Schachzeitung, Iz. für Illustrirte Zeitung, Fj. (F.-J.) für Familien-Journal, S.-Bl. für Sonntagsblatt, Schwz. für Schweizerische Schachzeitung, Ch. Pl. Chr. für Chess Player's Chronicle, — ferner Luc. für Lucena, Dam. für Damiano, And. für Anderssen, Mdh. für Mendheim u. dgl. m.

ERSTER ABSCHNITT.

DIE VIER ELEMENTE.

ERSTES KAPITEL.

Position.

Die äussere Grundlage der Schachaufgabe steht als Schachspielposition (vgl. S. 3) im Zusammenhang mit dem Wesen des Spieles, dessen Material genau begrenzt ist und dessen Basis für alle möglichen Positionen die ursprüngliche Aufstellung der Figuren bildet. Massstab für den Werth der Position ist daher zunächst ihr Verhältniss zu den natürlichen Grenzen, sodann ihre Herleitung aus der Anfangsstellung des Spieles. Die Anwendung dieser Normen entscheidet über die Correctheit der Position sowie über die einzelnen Gradunterschiede dieser Eigenschaft. Ausserdem verdient die Position noch als selbstständiges Formgebilde ästhetische Prüfung, deren Tendenz auf die Schönheit der Figurenstellung sich richtet.

I. Correctheit.

Wesentliches Merkmal der Correctheit ist die Bedingung, dass die Position den natürlichen Grenzen des Spieles Rechnung trage, also die Möglichkeit, dass in quantitativem Sinne die äusseren Elemente und dass in qualitativem Sinne die Figurenstellung selbst zur Grundposition des Spieles auf gesetzlichem Wege zurückgeführt werden könne. Bei letzterem Acte wird vermuthet, dass der gesetzliche

Weg auch mehr oder weniger naturgemäss sei, d. h. den billigen Ansprüchen oder Bedürfnissen beider Parteien Rechnung trage. Ausserdem kommt hierbei noch die Rücksicht auf regelmässige, dem gewöhnlichen Gange einer Partie entsprechende, Spielführung in Frage.

a. Möglichkeit.

Die quantitative Möglichkeit der Position bedingt die Identität des Brettes mit dem gewöhnlichen Schachbrette, sowie Beschränkung der vorkommenden Figuren auf die gesetzmässige Anzahl beider Parteien. Stellungen mit neun Bauern derselben Partei auf dem gewöhnlichen Brette sind ebenso wenig wie Figurenstellungen auf hundertfeldrigem Brette eigentliche Schachpositionen, vielmehr für das wahre Aufgabenwesen werthlose Abnormitäten. Die qualitative Möglichkeit, welche sich auf gesetzliche Herleitung der Position aus der Anfangsstellung des Spieles gründet, kann durch abnorme Stellung gewisser Figuren, namentlich der Bauern und Läufer, aufgehoben sein. Dergleichen Formwidrigkeiten [1] stehen an Werth den gedachten Abnormitäten gleich. Für beiderlei Abarten gilt der Grundsatz, dass sie entweder einer andern Schachart als dem gewöhnlichen Schachspiel angehören oder überhaupt ganz verfehlte, nicht zu duldende Erzeugnisse bilden [2]. Masstab für erstere Annahme ist die Prüfung, ob das fragliche Erzeugniss seiner ganzen Anlage nach auf dem Boden der besonderen Schachart erwachsen und zur Darlegung besimmter, dieser Abart eigenthümlicher, Combinationen geschaffen sei. Ergiebt sich, wie es oft der Fall sein wird, statt eines solchen Resultates die Vermuthung, dass die Composition gar nicht für eine besondere Schachart

---

[1] „Ein noch schlimmerer Fehler ist das Formwidrige der Probleme, nämlich Alles, was mit dem Gange der Steine und den Regeln des Spiels gänzlich unvereinbar sein würde.“ (v. Oppen in Sz. 1848, S. 404.)

„Die Formwidrigkeiten bestehen in solchen Anomalien, welche die Herleitung einer Stellung aus der praktischen Partie geradezu unmöglich machen.“ (M. L. in Sz. 1854, S. 454; ferner Lehrb. d. Schachsp. § 361.)

[2] In seiner kritischen Würdigung des Eraproblemturnieres sagt v. Oppen: „Es hätten sich wohl noch andere Beschränkungen rechtfertigen lassen, — namentlich die Zurückweisung solcher Aufstellungen, die zu keiner Zeit, in keinem praktischen Spiele vorgekommen sind oder vorkommen können, weil sie entweder an sich unmöglich oder so höchst unwahrscheinlich sind, dass sie mit den unmöglichen auf einer Linie stehen.“ (Sz. 1857, S. 346.)

bestimmt ist, so tritt die volle Strenge der zweiten Alternative des aufgestellten Grundsatzes ein [3]. Veranlassung hierzu liegt meist in folgenden Mängeln, welche die gewöhnlichsten Formwidrigkeiten darstellen.

1. Bauerstand.

Die geringe Bewegungsfähigkeit des Bauers zieht der Willkühr in Verwendung und Postirung von Bauern bei der Composition scharfe Grenzen. Die Gangweise an sich bindet den Bauer an seine ursprüngliche Felderlinie, und schlüge er wie er geht, so dürfte in keiner Composition dieselbe Felderlinie mit mehr als einem Bauer derselben Partei besetzt werden. Die Schlagweise ermöglicht den Ausnahmefall, enthält aber zugleich die Bedingungen für die Mehrheit von Bauern auf derselben Linie.

1. Im Allgemeinen gilt der Grundsatz, dass von den 16 Figuren einer Partei wenigstens so viele fehlen müssen, als die andere Partei Doppelbauern oder überhaupt im Ganzen mehr als einen Bauer auf derselben Felderlinie hat [4]. Ein Verstoss gegen diese Regel findet sich

---

[3] Man hat wohl in neuerer Zeit (vgl. Anm. 4. des 1. Kap., S. 7) die laxe Willkühr in der Composition zuweilen beschönigen wollen und gänzliche Lostrennung des Problemwesens vom eigentlichen Schachspiel gefordert. Man ist sich aber hierbei über die Frage nach Feststellung der letzten Grenzen nicht klar geworden. Entweder gilt völlige Schrankenlosigkeit oder nur Wegfall derjenigen Normen, welche unmittelbar, wie das Gesetz über die Aufstellung, die Partie angehen. Im ersteren Falle hat man es offenbar mit dem eigentlichen Schach nicht mehr zu thun, die betreffenden Compositionen können daher nicht mehr als eigentliche Schachaufgaben gelten. Im andern Falle erheischen manche Anomalien Zulassung, welche selbst der laxeren Auffassung nicht behagen würden, obschon sie in strengem Sinne nur durch das abgelöste Gesetz ferngehalten werden. Es giebt z. B. ausser dem letzteren keine Norm, welche der Stellung eines Bauern auf der ersten Felderreihe seiner Partei, z. B. eines weissen Bauern auf der Reihe a1—h1, ausdrücklich entgegentritt; dennoch hat wohl noch immer die willkürlichste Production eine solche Abnormität gescheut. Der innere Grund liegt darin, dass die fragliche Norm einen integrirenden, innig mit dem Ganzen zusammenhangenden Bestandtheil der Oganisation des Spieles ausmacht, dass ihre Ablösung von dem organischen Ganzen eine andere und neue Schachart zurücklassen würde, dass also ihre Aufrechterhaltung für eigentliche Schachaufgaben nothwendig ist.

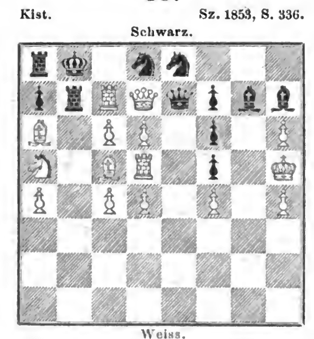
[4] Vgl. Lehrb. d. Schachsp. § 361, Anm.; positiv ist früher der Satz folgendermassen ausgedrückt worden: „Das Maximum der Summe aus der Anzahl der Steine der einen Partei und der Anzahl der mehr als einfachen Bauern der anderen beträgt 16. Bezeichnet man mit m die Anzahl der Figuren von Weiss, mit m' die

z. B. in Composition Nr. 39, welche einen dreifachen Bauer von Schwarz bietet, also ein zweifaches Schlagen voraussetzt, während von den weissen Steinen nur eine Figur, der eine Springer, fehlt. Andererseits wäre die complicirte Bauerstellung der weissen Partei möglich, da Bauer c6 von b5, d6 von e5, h6 endlich von g5 geschlagen haben könnte und Schwarz nur zwölf Steine hat.

39.

Kist. Sz. 1853, S. 336.

Schwarz.



Weiss.

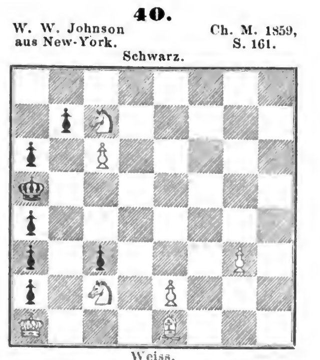
Selbstmatt in 22 (17) Zügen
(Vgl. Sz. 1854, S. 330.)

2. Ausser der Anzahl an sich hat auch die Gruppirung mehrfacher Bauern auf die Zahl der Schlagfälle und noch vorhandenen Figuren der Gegenpartei Einfluss.

40.

W. W. Johnson aus New-York. Ch. M. 1859, S. 161.

Schwarz.



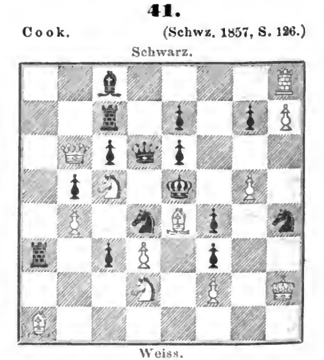
Weiss.

Matt in fünf Zügen.

41.

Cook. (Schwz. 1857, S. 126.)

Schwarz.



Weiss.

Matt in fünf Zügen.

---

der Steine von Schwarz, ferner mit n die Anzahl der mehr als einfachen Bauern von Weiss, mit n' die derjenigen von Schwarz, so erhält man folgende zwei Beziehungen: 1. $m + n' \leqq 16$; 2. $m' + n \leqq 16$. Einen Verstoss hiergegen enthält die Aufgabe von Kist (oben No. 39), worin Weiss fünfzehn Figuren, Schwarz aber einen zweifachen Doppelbauer hat. Es findet hier also Statt: $m + n' = 15 + 2 = 17 > 16$. Das ist ein Fehler gegen den obigen Satz und daher eine Formwidrigkeit, die nicht gestattet werden darf." (M. L. in Sz. 1854, S. 454.)

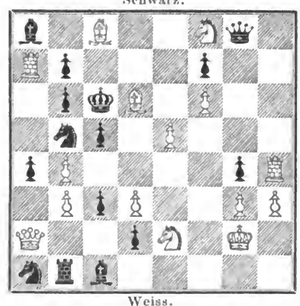
In No. 40 ist Bauer a4 von d7, a3 von e7, a2 von f7 gekommen, mithin wenigstens ein zwölffaches Schlagen vorausgegangen. Weiss dürfte also, falls die Composition Zulassung in das Aufgabenwesen beansprucht, nicht mehr als vier Steine haben.

Für No. 41 erzielt den günstigsten Fall die Fiction, dass Bauer c3 von a5 über b4, f3 von h5 über g4 geschlagen und e6 auf d7 gestanden habe. Es ergiebt sich also die Voraussetzung von wenigstens fünf Schlagfällen, sie scheitert aber an dem Dasein von zwölf Figuren des Gegners.

42.

S. Loyd. Fr. Lesl. Pap. 31/7. 58.

Schwarz.

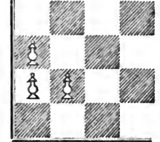


Weiss.

1. Da2 -- a4: etc.

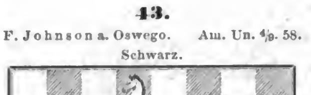
Ein wahrhaft monströses Beispiel stellt No. 42 dar, das Erzeugniss eines sonst sehr tüchtigen amerikanischen Problemdichters. Sowohl Anzahl als Stellung der mehrfachen Bauern von Schwarz steht im Widerspruch mit den vorhandenen Figuren des Weissen. Die Composition ist daher völlig werthlos [5].

3. Die Gruppirung mehrfacher Bauern darf nicht so verworren sein, dass die gesetzmässige Herstellung durch Schlagthätigkeit überhaupt unmöglich wäre. Verstösse hiergegen entstehen durch Ueberhäufung von Bauern auf einem Flügel oder durch anderwärts gedrängte Verschiebung derselben. Den einfachsten Fall illustrirt nebenstehende Diagrammfigur [6]. Eine ziemlich verwickelte Verschiebung findet sich in No. 43. Selbst die günstigste



[5] Die Veröffentlichung (in *Frank Leslie's Ill. Paper* vom 31. Juli 1858) geschah unter folgendem Dedicationstitel „*Respectfully inscribed to the accomplished Chess-player and analyst Mathew Wilson*, *Esqu. of New Bedford in Massachusetts.*“ Klingt diese Widmung einer so partiewidrigen Composition an einen hervorragenden Kenner des lebenden Spieles und der Analyse nicht beinahe wie Ironie? Man sieht, wie der blinde Eifer im Componiren selbst tüchtige Meister zuweilen irreführt, wie also die hervorgehobenen Mängel eindringlicher Illustration bedürfen.

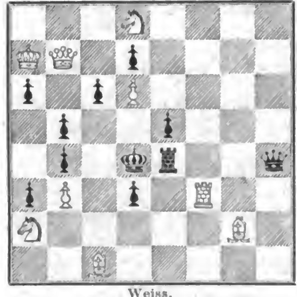
[6] Hierher gehört folgende Rüge: „Eine gewisse Art von Problemen bringt es



43.

F. Johnson a. Oswego. Am. Un. 4/9. 58.

Schwarz.



Weiss.

Matt in vier Zügen.

Hypothese, dass Bauer e5 von g7 und d3 von h7 gekommen sei, ermöglicht nicht die Placirung der übrigen Bauern, da weder a3 noch b4 die für einen dieser Bauern nothwendige Herleitung von f7 gestattet. Strenge Abweisung verdient aber die Hypothese, dass eine solche Stellung z. B. aus einer *partie des pions* entsprungen sei. Weder kann letztere Grundlage, welche selbst eine Abart des Spieles bildet, zur Legitimation und zur Einführung des ungesetzlichen Erzeugnisses in das eigentliche Aufgabenwesen beitragen, noch dient sie in dem besonderen Falle zur Rechtfertigung oder Erklärung der Abnormität überhaupt. Denn es handelt sich bei dem vorgeführten Erzeugniss keineswegs um Darlegung eigenthümlicher Manöver in gewissen Stellungen der erwähnten Bauernpartie [7], vielmehr ergiebt sich aus Erwägung des Inhaltes sowie des Verhältnisses zwischen Zweck und Mitteln sofort die einfache Vermuthung unbewusster Compositionsmängel.

2. Officierstand.

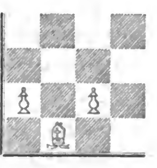
Unter Officieren sind es vorzüglich Läufer und zuweilen auch Thürme, deren Postirung mit Rücksicht auf den Stand der übrigen Figuren in einer Composition unstatthaft sein kann:

1. Durchaus gesetzwidrig steht ein Laufer auf anderen Feldern seiner Officierreihe als auf dem eigenen ursprünglichen Standfelde,

---

zu wahrhafter Unform und stellt sich als Ungeheuerchen der Welt dar. Als Beispiel diene ein dreizügiges Problem des berühmten Labourdonnais (Alexandre's Sammlung, No. 162, S. 44), das noch dazu falsch ist. Ein plumper und schwacher Angriff gegen unmögliche Bauern, als Landsturm in eine Ecke verpackt Tant de bruit pour une ommelette!" (v. Oppen in Sz. 1848, S. 404.)

[7] Charakteristische Compositionen dieser Art würden nicht nur eine solche Bauergruppirung darbieten, welche noch deutliche Spuren der ursprünglich angenommenen Mehrbauern an sich trägt, sondern auch eine entsprechende Tendenz zum Inhalt haben, z. B. Aufopferungen, welche in die Bauermasse Bresche legen und dadurch den Sieg herbeiführen.



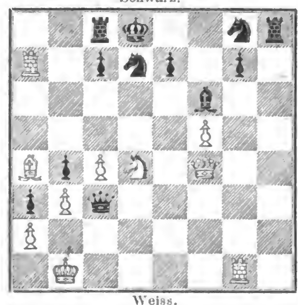
wenn die beiden Ausgangslinien durch Bauern auf ihren anfänglichen Plätzen geschlossen sind. Während daher die Stellung eines weissen Laufers auf c1 (oder f1) und zweier weissen Bauern auf b2, d2 (oder e2, g2) unverwehrt ist, könnte z. B. der Stand eines weissen Laufers in der Ecke (a1 oder h1), während der angrenzende Springerbauer noch (auf b2 oder g2) vorhanden ist, nur durch Annahme ursprünglich willkürlicher Aufstellung[8], die für eine eigentliche Schachspielposition aber nicht vermuthet wird, Erklärung finden. Dergleichen Unregelmässigkeiten lassen daher die betreffende Composition in das Gebiet der Abnormitäten fallen.

2. Die Stellung eines Laufers auf einem anderen als seinem ursprünglichen Standfelde, während die beiden ihn beim Anfange der Partie einschliessenden Bauern ihre Plätze noch einnehmen, wäre nur durch vorangegangene Umwandlung eines Bauern möglich. Diese darf daher durch irgend welche aus der Composition ersichtliche Umstände, wie durch das Dasein der vollen Bauerzahl oder durch bereits vorhandene überzählige Officiere etc., nicht unmöglich gemacht sein. In Position 44, welche der Verfasser später (zweite Auflage von 1745) durch einfache Weglassung des Bauer g7 modificirte, könnte einer der drei fehlenden schwarzen Bauern einen weissen Stein geschlagen und dann auf e1 oder g1 zum Läufer, der hierauf nach f6 bewegt wäre, geworden sein[9].

44.

Stamma, Essai etc. 1. Aufl. von 1737.

Schwarz.



Weiss.

Matt in sechs Zügen.

1. Dc7‡ Tc7: 2. Ta8† Tc8.
3. Se6† Ke8. 4. Tc8‡ Kf7.
5. Tf8† Sf8: 6. Sd8‡

[8] Man vergleiche über diese Abart des Schachspieles, welche mit Vorliebe von dem verstorbenen holländischen Baron von der Hoven geübt wurde, die Erörterung in § 356 des Lehrbuches des Schachspiels. Als ein praktisch angewendetes Beispiel solcher Abnormitäten findet sich dort auch folgende Aufstellung der Figuren: Kc1. Dh1. Tb1, d1. La1, e1. Sf1, g1. Bauern a2 bis h2.

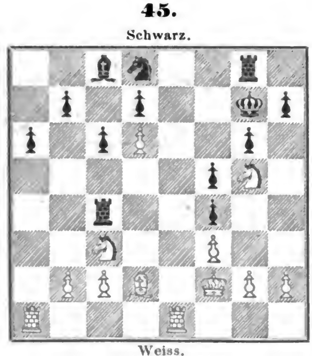
[9] „Bleiben die Bauern des Königs und Königsspringers noch auf ihrem Stand-

In sehr enge Grenzen ist die Postirung des alterthümlichen Laufers eingeschränkt, der vermöge seiner ans dritte Feld in schräger Linie gebundenen Gangweise nur auf wenige bestimmte Felder des Brettes gelangen konnte[10]. Für Aufgaben nach älteren Spielregeln war daher die Stellung des Laufers auf vielen Feldern unmöglich, um so gewisser, als damals der Bauer nur zur Dame gemacht, durch Umwandlung also eine Modification des Lauferstandes nicht erreicht werden konnte.

3. Abgesehen von dem Hülfsmittel durch Bauerumwandlung ist bei noch unberührter Stellung eines Laufers oder des Königs und der Flügelbauern die Placirung des betreffenden Thurmes ausserhalb seines Lagers unmöglich.

45.

Schwarz.

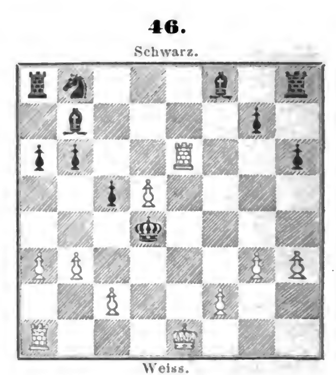


Weiss.

Matt in fünf Zügen.

46.

Schwarz.



Weiss.

Matt in zwei Zügen.

Die Stellung des schwarzen Thurmes auf c4 könnte erst durch Wegfall des Bauer c6 ermöglicht werden, die des weissen Thurmes

---

felde unberührt stehen, so ist jeder Platz, welchen der Königslaufer ausser seinem Standfelde einnehmen könnte, unmöglich, und doch haben selbst grosse Meister sich solcher Formwidrigkeiten schuldig gemacht.“ (v. O. in Sz. III. S. 404.) Nämlich Stamma, und zwar in Betreff der oben vorgeführten Composition. „Relativ möglich“, setzt v. O. hinzu, „könnte die Stellung dadurch werden, dass ein Bauer, zur Dame gehend, Laufer geworden wäre, wie Preussler S. 49 dies ausführt; wahrscheinlicher kam durch einen Druckfehler (F statt P) der Laufer in Stamma's Aufstellung seines achten Spieles. Da er indessen einmal dasteht, so darf man ihn wohl als Beispiel citiren!“ (v. O. in Sz. III., S. 404 unten.)

[10] Es sind im Ganzen nur acht Felder, welche der alterthümliche Laufer betreten kann; für den Damenlaufer auf c1 z. B. folgende: c1, a3, c5, a7, e3, e7, g1, g5.

auf e6 streift ebenfalls hart an die Grenze der Unmöglichkeit, da sie nur durch Umwandlung eines Mittelbauers formell vermittelt wird, was in Rücksicht auf das Positionsverhältniss aber sehr unwahrscheinlich ist.

Schlussnormen.

Durch Verstösse gegen die Möglichkeit, welche durchaus unstatthaft sind, verliert eine Composition die Eigenschaft der eigentlichen Schachaufgabe und fällt in das Gebiet der Abnormitäten oder exceptionellen Erzeugnisse. Die Strenge dieses Grundsatzes wird selbst durch den Umstand nicht gemildert, dass gewisse künstliche Manöver nur unter Zulassung eines, wenn auch noch so geringen, Verstosses der gedachten Art darstellbar wären. Die Nothwendigkeit einer solchen Bedingung würde vielmehr darauf hinweisen, dass es sich nicht um eine Combination, welche dem eigentlichen Schach angehört, also auch nicht um ein eigentliches Schacherzeugniss handle. Soll aber gezeigt werden, zu welchen künstlichen Manövern das Schachspiel an sich Veranlassung giebt, dann würde die trotzdem nöthige Ueberschreitung seiner Gesetze oder natürlichen Grenzen einen directen Widerspruch zwischen Mitteln und Zweck ergeben[11].

[11] Entweder will man darlegen, zu welchen Combinationen das gewöhnliche Schachspiel fähig sei, dann kommt auch nur dieses also die strenge Wahrung seiner essentiellen Normen in Betracht; oder man will durch willkürliche Benutzung des Schachmateriales neue Manöver componiren, dann hat man es aber nicht mehr mit dem eigentlichen Schach, sondern mit Abnormitäten desselben oder mit exceptionellen Erzeugnissen zu thun.

Als ein Gesammtbeispiel verschiedener Unmöglichkeitsfälle mag hier zum Schluss noch eine Composition aus dem letzten Hefte der deutschen Schachzeitung Aufnahme finden. Sie illustrirt die bei voller Figurenzahl mögliche Einschränkung beider Parteien auf möglichst wenige Tempi und wird in ironischem Sinne als Endspiel einer Partie von Deschapelles bezeichnet. Der Verfasser hat sich folgende Lösung in fünf Zügen gedacht: 1. Sf5† Kg5. 2. h4† Kf4. 3. e3† Kf5: 4. Ta2, der einzige, das Tempo erzwingende, Zug. 4 . . . f2. 5. Lg4 ╪. Das Matt lässt sich aber in vier Zügen durch 1. e3. 2. Sf5. 3. h4 nebst 4. Lg4 ╪ erzwingen.

R. Schurig. Deutsche Sz. III., S. 94.

Schwarz.



Weiss.

Matt in vier (fünf) Zügen.

b. Natürlichkeit.

Die Natürlichkeit der Position bedingt für ihre Herleitung aus der Normalstellung des Spieles die durchgehende Annahme solcher Züge, welche gegen das natürliche Interesse beider Parteien nicht offenbar verstossen[12]. Je unumgänglicher die zu erklärende Stellung einzelner Stücke eine unverkennbare Rücksichtslosigkeit ihrer Partei gegen den eigenen Vortheil, namentlich in den letzten vor Entstehung der Position anzunehmenden Zügen, voraussetzt, desto weiter entfernt sich die Position von der Natürlichkeit und ein desto höherer Grad der Unnatur liegt vor. Mängel dieser Art, Formlosigkeiten genannt[13], schliessen zwar nicht ohne Weiteres das betreffende Erzeugniss aus dem Reiche der eigentlichen Schachaufgaben aus, drücken es aber trotz aller sonst vorhandenen Vorzüge an Inhalt oder Idee u. s. w. in den untersten Rang jenes Gebietes nieder. Die Voraussetzung, dass eine Position bei keiner irgend annehmbaren Spielweise vorkommen würde, ergiebt gewissermassen eine subjective Unmöglichkeit, welche zwar nicht das Wesen des Spieles an sich verletzt, aber immer gegen seine Natur, insofern sie eine lebendige Wechselwirkung zweier Parteien zur Grundlage hat[14], mehr oder weniger verstösst. Compositionen mit solchen Fehlern beruhen daher auf Voraussetzungen, welche für das wahre Schachspiel keinen Sinn haben, können also auch nicht mit Erzeugnissen, welche in jener Beziehung fehlerfrei sind, concurriren.

---

[12] „Eine Position ist um so correcter, je leichter sie aus einer praktischen Partie zu begründen ist, d. h. je natürlicher für beide Parteien diejenigen Züge sich bieten, durch welche die Stellung erzeugt werden kann. So sind gewiss Positionen unnatürlich, in welchen z. B. Hauptfiguren, wie die Dame, mehrfachen feindlichen Angriffen ausgesetzt erscheinen. —“ (Lehrbuch des Schachspiels § 361, Anm.)

[13] Der Ausdruck passt nicht vollkommen, ist aber bereits von einem angesehenen Problemkenner in Anwendung gebracht; v. Oppen sagt: „— formlos nennen wir, was zwar an sich möglich, aber bei keiner irgend denkbaren Spielweise wahrscheinlich wäre.“ (Sz. III., S. 404 oben.) Es kommt bei Einführung von Kunstausdrücken weniger auf ihre vollkommene Präcision als vielmehr auf möglichst schnelle und allgemeine Anerkennung an. In diesem Sinne fügen wir uns trotz besserer Ueberzeugung gern in kleine Unrichtigkeiten, falls nur dadurch an Herstellung der Einheit zu Gunsten der Wissenschaft gewonnen wird.

[14] Man vergleiche die Andeutungen auf S. 3 unten, S. 6 unten, S. 7 oben, endlich S. 41 oben, wobei einerseits der Zweck der Aufgabe selbst, andererseits der Boden, auf dem sie erwachsen, zu scheiden ist.

Für die Formlosigkeiten selbst kommen folgende Hauptfälle in Betracht.

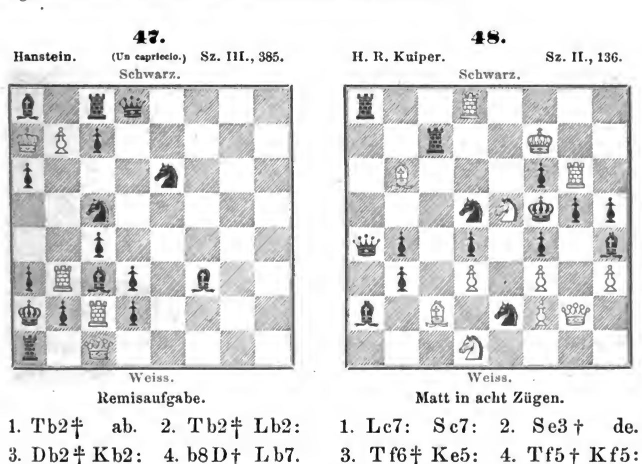
1. Bauerstellung.

Die Verschiebung der Bauern einer Partei oder auf beiden Seiten ist zuweilen so auffällig, dass ihre Erklärung nur möglich wird entweder

1. durch Voraussetzung unnatürlicher Schlagweisen oder
2. durch Anwendung aussergewöhnlicher und für das gegebene Figurenverhältniss unwahrscheinlicher Hülfsmittel.

47.
Hanstein. (Un capriccio.) Sz. III., 385.

48.
H. R. Kuiper. Sz. II., 136.



Remisaufgabe.

1. Tb2‡ ab. 2. Tb2‡ Lb2: 3. Db2‡ Kb2: 4. b8D† Lb7. 5. Db7‡ Sb3. 6. Db3‡ Kc1. 7. Dc2† Kc2: Patt.

Matt in acht Zügen.

1. Lc7: Sc7: 2. Se3† de. 3. Tf6‡ Ke5: 4. Tf5† Kf5: 5. Td5† Sd5: 6. d4† bc. 7. Dg4† hg. 8. hg‡

In Position 47 ist die auffallende Bauerstellung zwar objectiv möglich, erfordert aber die in subjectiver Hinsicht höchst unwahrscheinliche Gesammtreihe von Voraussetzungen, dass Bauer a3 von b, Bauer b2 von d, ferner Bc4 von e, Bd3 von f, Be2 von g gekommen und dass Bh7, nachdem er bis h1 avancirt, hier zum Laufer gemacht worden sei [15]. Fast noch schwieriger ist die Erklärung der Bauernposition

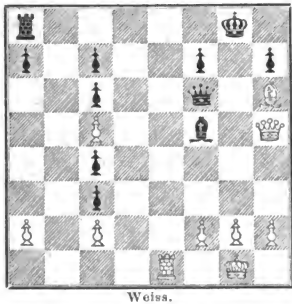
[15] Der vom Autor hinzugefügte Titel *Capriccio* mag den Eindruck der Schwerfälligkeit des Erzeugnisses mildern, übt aber auf den objectiven Werth der Aufgabe keinen Einfluss. Soll jener Ausdruck die Composition als ein Product der Laune

in Diagramm 48. Nur durch Annahme einer zwiefachen Umwandlung in Officiere, welche dann auf f3 und f4 geschlagen sind, (oder auf umgekehrtem Wege durch vorangegangenes Schlagen auf jenen Punkten und nachfolgende Umwandlung) lässt sich der Bauerstand auf der f-Linie begründen. Man vergleiche hierzu die in Betreff Position 46 (S. 70) gemachten Bemerkungen.

Andererseits kommen Positionen vor, deren scheinbar unnatürliche Bauerstellung höchst einfache und befriedigende Herleitung gestattet, obschon sie auf den ersten Blick der Rigorist zurückweisen würde. So ergiebt sich die offenbar verwickelte Bauerhäufung auf der c-Linie in Position 49 durch folgende auf beiden Seiten ziemlich correct gespielte Züge: 1. e4 e5. 2. Sf3 Sc6. 3. d4 ed. 4. Lc4 Lc5. 5. 0—0 Sf6. 6. e5 d5. 7. ef dc. 8. Te1 Kf8. 9. fg† Kg7: 10. Se5 Te8. 11. Dh5 Df6. 12. Lh6† Kg8. 13. Sc3 dc. 14. Sc6: Te1† 15. Te1: Lf5. 16. b4 bc. 17. bc. —

49.

Schwarz.



Weiss.

Endspiel einer Partie nach dem 17. Zuge von Weiss.

2. Figurenstellung.

Die Stellung einzelner Hauptfiguren leidet an Unwahrscheinlichkeit, wenn sie mehrfachen Angriffen oder Drohungen ausgesetzt und keine Motive vorhanden sind, welche die Verwirklichung jener Angriffe zurückgehalten haben.

1. Beim Könige ist es die mehrfache Gefährdung durch verschiedene Drohungen, welche oft die Natürlichkeit seiner Stellung ausschliesst; auch die Postirung in Feindesland bei vollem Brette leidet nicht selten an einem ähnlichen Mangel.

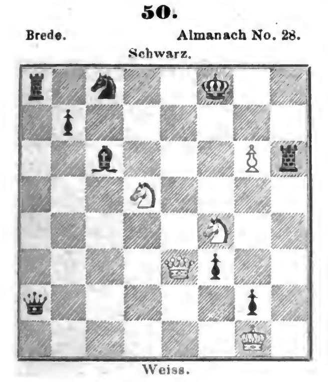
---

oder Willkühr kennzeichnen, so ist er insofern charakteristisch, als er dadurch auf die Ausnahmsklasse der früher (in der Einleitung) behandelten exceptionellen Erzeugnisse hindeutet.

50.

Brede. Almanach No. 28.

Schwarz.



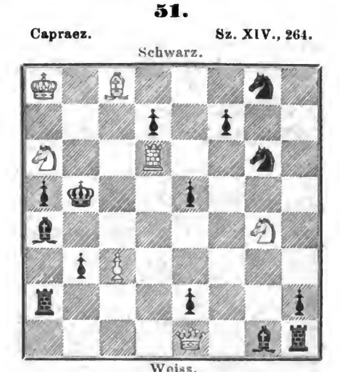
Weiss.

Matt in vier Zügen.

51.

Capraez. Sz. XIV., 264.

Schwarz.



Weiss.

1. Dh4 Kc4. 2. Se3† Kc3: 3. Dc4† Kb2. 4. De2‡ nebst 5. ‡.

Es ist in No. 50 nicht ersichtlich, warum Schwarz in früheren Zügen von einer der beiden Drohungen, des Thurmes und der Dame, keinen Gebrauch gemacht hat[16]. Den weissen Königsstand auf dem folgenden Diagramm zu erklären, dürfte ohne Voraussetzung schlechter Züge auf Seiten des Schwarzen ebenfalls kaum möglich sein.

Auf der anderen Seite ist die Unwahrscheinlichkeit der Stellung oft nur scheinbar und die Kritik bedarf in Betreff der Unnatur grosser Vorsicht[17]. Nicht selten stützt sich auch die eigenthümliche Gruppirung der Steine auf das frühere Dasein oder Eingreifen von Figuren, die durch Abtausch in den letzten Zügen weggeräumt sind, und die Vernachlässigung solcher voraufgegangenen Schlagfälle kann sehr leicht zu voreiligen Rügen veranlassen.

---

[16] Formlosigkeiten dieser Art finden sich in vielen ähnlichen Producten von Brede und auch von Mendheim; man vergleiche vorzüglich Almanach No. 24: Weiss. Ka2. Dh5. Ta1. Sg6. Schwarz. Kf7. Db5. Tc8, f8. Lb7. Bc4, d5, g7, h7. Matt in vier Zügen. Ferner Alm. No. 25: Kc1. Da6. Th1. Lf7, h4. Sf1, g8. Bd3, e2, h2. — Kf5. Dc7 Tb5. Lb6, e8. Sd5, g4. Be5, f4, g3, h7. Matt in vier Zügen. (Für die letztere Stellung ist der Vorwurf der Unnatürlichkeit um so schärfer, je strenger die Anwendung der Rochade den Zusammenhang mit der lebenden Partie voraussetzt.) Endlich vergleiche man noch Alm. 31, 33, 54. u. s. w.

[17] Hiergegen verstösst zum Theil die schweizerische Schachzeitung, wenn sie bei Gelegenheit einer einschlagenden Beurtheilung (Jahrg. 1858, S. 25) verschiedene Compositionen von Stamma deshalb verwirft, weil sie keine genügende Herleitung dazu findet. Man vergleiche oben im Texte die nachfolgenden Ausführungen.

52.

Stamma, No. 16. v. O., S. 29.

Schwarz.

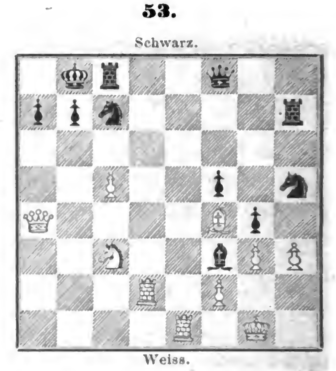


Weiss.

Weiss erzwingt durch 1. Lc7† Tc7: 2. Da7† Ka7: 3. Ta1† etc. das Matt.

53.

Schwarz.



Weiss.

Die Züge 1. Ld6 Dh6. 2. Sd5 Sg7. 3. Lf4 Dh3: führen zur Position 52.

Wie viel Bedenken hat z. B. die Erklärung der Position 52 erregt, welche sogar einen ausgezeichneten Problemkenner einst zum directen Vorwurfe der Unnatürlichkeit, den er erst lange Zeit darauf zurücknahm, verleitete[18]. Demnach lässt sich die Position mit ihrem doppelten Mattangriffe sehr leicht und natürlich unter Annahme eines Schlagfalles auf h3 erklären, auch mit Bequemlichkeit weiter zurückführen. Ein Beispiel zunächst für die letzten drei Züge gewährt Position 53. Auf 1. Lf4—d6 Df8—h6. 2. Sc3—d5 zieht Schwarz statt des Abtausches auf d5 die Verfolgung des Gegenangriffes vor und daher Sh5—g7. Weiss bestärkt nun, um die schwarze Dame von der 6. Linie abzulenken, den Schwarzen in jenem Plane durch 3. Ld6—f4, worauf

---

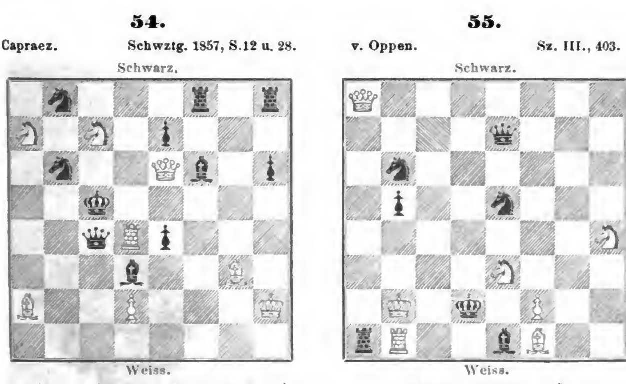
[18] O. v. Oppen giebt in seiner neuen Ausgabe der Endspiele von Stamma, S. 30, folgende Berichtigung einer in der ersten Ausgabe, die unter dem Titel „Schachgeheimnisse“ 1840 erschien, aufgestellten Behauptung: „Wenn ich in den „Schachgeheimnissen“ sagte, das Spiel lasse sich nicht rückwärts construiren, weil er mich immer, welches auch der nächstvorhergehende Zug gewesen sein möchte, statt dessen hätte matt setzen können, so ist diese Bemerkung unrichtig, denn es könnte z. B. die schwarze Dame auf f7, ein weisser Bauer auf h3 gestanden haben, dann wäre das Spiel gewesen: Schw. Df7—h5, W. h2—h3, Schw. Dh5—h3: und die Stellung die jetzige.“ — Capraez (Schweiz. Schachztg. 1858, S. 25) nennt eine solche Erklärung der Stellung „nothdürftig, um bloss einen Zug rückwärts herzustellen, aber es bleibt die Natürlichkeit fraglich.“ Diese etwas übereilte Aussprache ist nicht haltbar, wie die Bemerkungen im Text zu Position 52 zeigen.

Schwarz, was im wirklichen Spiele nicht unnatürlich wäre, die Opfercombination der Weissen unterschätzt und mit Dh6—h3: der Absicht des Gegners entspricht [19].

2. Mehrfache Angriffe auf die Dame sowie manche verwickelte Stellungen der Thürme lassen sich gewöhnlich nur durch vorangegangene Schachangriffe, Abzüge oder Schlagfälle erklären und machen, wenn diese Hülfsmittel nicht ausreichen, die Position unnatürlich.

54. Capraez. Schwztg. 1857, S. 12 u. 28.

55. v. Oppen. Sz. III., 403.



1. Dd6†. 2. Ld6†. 3. Sb5†. 4. Se6†.

Matt in vier Zügen. [20]

Während in No. 54 der weisse Thurm auf d4 wie die schwarze Dame auf c4 in Rücksicht des Standes der übrigen Figuren durchaus verwerfliche Züge beider Parteien voraussetzen, möchte die Stellung des schwarzen Thurmes in 55 zwar für den einen oder anderen voran-

---

[19] Mit ähnlicher Leichtigkeit lösen sich sehr häufig scheinbar unüberwindliche Schwierigkeiten in der annehmbaren Erklärung eines gefährdeten Königsstandes; wir notiren des Beispiels halber noch folgende Compositionen von Brede, Almanach No. 53: Kg1. Da4. Td6. Sb5. Bc4, f2. — Kc8. Dh3. Ta8, c7. Lf3, Ba7 g4, Matt in 8 Zügen, durch 1. Sa7‡ etc. Ferner Alm. No. 11: Kh3. Dc5. Te8. Se7. Bh4. Kf4. Db2. Tf2. Lg1. Bc3, e3, e6, h5. Matt in 3 Zügen durch 1. Df5† etc.

[20] Die Position ist von v. Oppen zur Illustration der Mängel mechanischer Composition angegeben; sie ist eine Modification der Aufgabe No. 18 des Almanachs von Brede, in welcher übrigens der schwarze Thurm b1 auf e6, der schwarze Springer e5 auf h6 und ausserdem noch ein schwarzer Laufer auf f5 und ein schwarzer Bauer auf e2 steht.

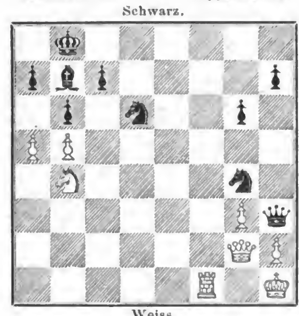
gegangenen Zug erklärlich scheinen, für eine weitere Herleitung der Position aber wohl unüberwindliche Schwierigkeiten machen [21].

Entgegengesetzte Beispiele, bei denen die hervorgehobenen Unnatürlichkeiten nur scheinbar sind, stellen sich auf nachfolgenden Diagrammen dar:

56.

Stamma No. 4. v. Oppen, S. 14.

Schwarz.



Weiss.

1. Tf8† Sc8. 2. Db7† Kb7: 3. a6† Kb8. 4. Sc6† Ka8 5. Tc8†.

57.

Schwarz.



Weiss.

Stellung einer Partie nach dem 20. Zuge von Weiss.

Die weisse Dame auf g2, welche sich der schwarzen Dame auf h3 entgegengestellt hat, ist zuletzt durch Lc8—b7 angegriffen worden [22]; die Stellung des schwarzen Thurmes auf f2 dagegen ergiebt sich aus der Anfangsstellung durch folgende ziemlich correct gespielte Züge: 1. e4 e5. 2. Sf3 Sc6. 3. Lb5 Sf6. 4. d3 Lc5. 5. c3 0—0. 6. Lc6: bc. 7. Se5: Te8. 8. Sf3 d5. 9. e5 d4. 10. 0—0 Sg4. 11. Lf4 La6. 12. c4 f6. 13. ef Df6: 14. Lg3 Tb8. 15. h3 Se3. 16. fe de. 17. De2 (besser als De1, worauf sogleich Df6—b2: erfolgt) 17. . . . Tb2: 18. De1 Tf2 (besser als 18. . . . e2†, worauf 19. Tf2 Weiss sicher stellt; durch 18. . . . Tf2 droht Schw. sowohl Da1: als Tf1: nebst e2.) 19. Sc3 Dg6. 20. Se4. (Schachztg. XV, S. 60. P. zwischen Eichborn u. M. L.)

[21] v. Oppen spricht sich selbst mit folgenden Worten aus: Wie sollte der Thurm a1 in die Lage gerathen sein, von drei Steinen zugleich auf einem Eckfelde angegriffen zu werden, und zwar durch einen andern Thurm, die Dame und den feindlichen König? Nur weil es gerade vier Züge sein sollten, kam der Thurm auf a1.“ (Sz. III., 404 oben.)

[22] Eine weitergehende Reduction ist ebenfalls entgegen der Behauptung der schweizerischen Schachztg. (Jahr. 1858, S. 25) leicht ausführbar.

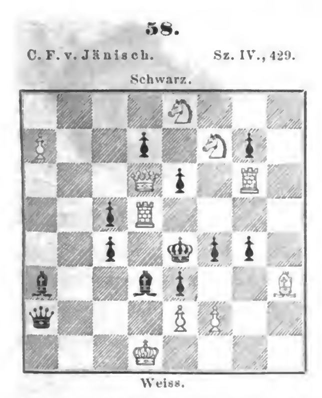
Schlussnormen.

Die Strenge des Grundsatzes, dass bei Verstössen gegen die Natürlichkeit alle sonst vorhandenen Vorzüge einer Composition verschwinden, kann nur durch den Umstand gemildert werden, dass gewisse besondere Künstlichkeiten jene Mängel bedingen. In solchem Falle findet gleichsam eine künstlerische Licenz Statt, deren Grundlage eine durch wiederholte Uebung für das Spiel selbst anerkannte Künstlichkeit bildet. Dahin gehören gewisse äussere Erschwernisse, deren formelle Natur, sei es in Betreff der Forderung als hinzugefügte Bedingung, sei es in Betreff der Position als symbolisches Formgebilde, dem Schachprobleme einen künstlichen Charakter verleiht. Der Einfluss solcher, auch im lebenden Spiele mitunter üblichen, Besonderheiten auf die Bewegungen beider Parteien kann mancherlei verwickelte Stellungen zur Folge haben, welche aus den einfachen Rücksichten des gewöhnlichen Spieles nicht zu erklären wären.

58.

C. F. v. Jänisch. Sz. IV., 429.

Schwarz.



Weiss.

Der eiserne Käfig des Tamerlan.

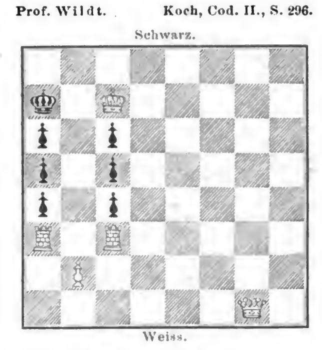
Ersticktes Matt in 10 Zügen.

1. f3†. 2. ed‡ 3. Lf5†.
4. Te6†. 5. Sf6†. 6. Td4†.
7. a8L†. 8. Ld5‡. 9. De5†.
10. Sf7—g5 ‡.

59.

Prof. Wildt. Koch, Cod. II., S. 296.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in 13 Zügen,

ohne schwarze Bauern zu schlagen.

1. Dg4. 2. Dc8†. 3. Kd7.
4. Dc7†. 5. Ta2 Kb4.
6. Kc8 Kb5. 7. Kb7.
8. Dd8. 9. Db8. 10. Kb6.
11. Kc7†. 12. Tg3. 13. b3‡

Beide Compositionen halten, was namentlich den Bauerstand anbelangt, die äussersten Grenzen der Möglichkeit ein, während die grössere oder geringere Unnatürlichkeit um so leichter erklärlich ist, als deren Voraussetzung auch eine weitgreifende Differenz in der (subjectiven) Geschicklichkeit beider Parteien in sich schliesst. Die letztere Rücksicht findet auf dem Standpunkte objectiver Kritik ihre Grenze an der Bedingung, dass die Figurenstellung des künstlichen Erzeugnisses nicht im offenbaren Widerspruch mit dem Einfluss der Künstlichkeit selbst stehe. Wenn in Position 60 die schwarzen Steine unverletzlich sein sollen, so würde kein Spiel ihrer Partei wahrscheinlich genug sein, um die unnatürliche Stellung des Königs der besonders verpflichteten Partei zuzulassen, die Verpflichtung mag nun vom Anfang an oder erst bei dem jetzigen Stande des Spieles von Weiss übernommen sein. In beiden Fällen liegen die zu Position 51 gerügten Mängel der Natürlichkeit vor, welche in dem ersteren Falle um so ausgeprägter erscheinen, je schwieriger die Mitwirkung der Künstlichkeit selbst, also die für Schwarz ungefährdete Benutzung seiner Figuren, den entblössten und zugleich unangefochtenen Königsstand der weissen Partei erklären lässt.

60.

Mendheim. Taschenbuch S. 56.

Schwarz.



Weiss

Bauermatt in 14 Zügen ohne schwarze Figuren zu schlagen:

1. Le3†. 2. Sf3†. 3. Td5†. 4. Td6†. 5. d4†. 6. Sc4†. 7. Tb5†. 8. Td5†. 9. Td4†. 10. Te4†. 11. Df6† 12. Dd4†. 13. Dd6†. 14. a6‡.

Als strenge Normen für die Wohlthat der künstlerischen Licenz ergeben sich aus dem Geiste der vorstehenden Deductionen die beiden Bestimmungen, dass weder die Grenze der Möglichkeit überschritten werde, noch dass die Künstlichkeit selbst, ohne besondere Erschwernisse zu enthalten, in einer reinen Schachidee, die aus der inneren Natur der Spielnormen fliesst, bestehe. Verstösse hiergegen finden sich in folgenden Compositionen,

61.

Strassb. Geh. Koch, Cod. II, S. 303.

Schwarz.

Weiss.

(Das Spiessruthenspiel des Marschall von Sachsen.)[23]

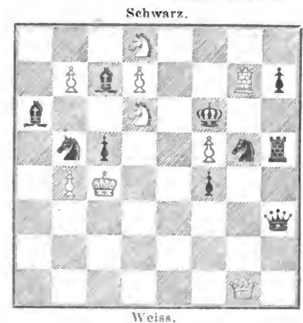
Bauermatt ohne zu schlagen.

1. Sd7.	2. Tf8.	3. Se6.
4. Df7:	5. Se5.	6. Le4.
7. Le3.	8. De7.	9. Kh2.
10. g3.	11. g4.	12. g5.
13. Df6.	14. g6 ‡.	

62.

Brede. Almanach No. 48.

Schwarz.



Weiss.

(Die Lernäische Schlange.)[24]

Matt in sechs Zügen.

1.	Dg5 ‡	Tg5:
2.	Tf7 †	Ke5.
3.	Se6 †	Kd6:
4.	b4—c5 ‡	Ke6:
5.	d8 S †	Ld8:
6.	b8 S ‡.	

deren eine (61) in Betreff der Künstlichkeit zwar mit No. 59 verwandt, aber wegen der unmöglichen Bauerstellung verwerflich

[23] Der symbolische Gedanke des Spiessruthenspieles erklärt sich aus der Bedingung, den mattgebenden Bauer an den bedrohenden feindlichen Bauern vorüberzuführen. Diese Art Künstlichkeit war in früheren Zeiten sehr beliebt, man vergleiche namentlich Spiel 283—288 in Koch's Codex II., S. 294—303, sondann Brede's Almanach, vorzüglich Composition 107: Weiss. Ke1. Df1. Td3, f3. La8, b8. Sg8, h8. Bd2, e2. Schwarz. Ke8. Bd4, d5, d6, d7, f4, f5, f6, f7. Man sieht, dass der schwarze Bauerstand nur bei der halben Anzahl der vorhandenen Figuren von Weiss, z. B. beim Wegfall der Läufer und Springer sowie des Bauer d2, möglich wäre. Dergleichen Künsteleien führen übrigens den Gedanken nahe, dass, wenn einmal die natürlichen Grenzen überschritten werden sollen, kein Grund vorhanden ist, warum nicht auch durch Ueberschreitung des Materiales die Künstlichkeit auf die Spitze getrieben werde, z. B. in gegenwärtigem Falle durch Hinzufügung noch zweier schwarzen Bauern auf d3 und f3, etc. Noch vergleiche man Brede's Almanach No. 99—101, 103.

[24] Die Redaction der Schachzeitung (1847, S. 183) sagt in ihrem Vorworte zu dem „Schachkünstler" von Lichtenstein: „Wenn Brede in einer seiner Compositio-

ist[25], während die Unnatürlichkeit der anderen (62) durch den gewöhnlichen Spielgedanken entscheidender Wirksamkeit der Springerkraft nicht gerechtfertigt werden kann.

c. Regelmässigkeit.

Die Regelmässigkeit der Position erfordert für ihre Herleitung aus dem Spielanfange möglichste Uebereinstimmung mit dem gewöhnlichen Verlaufe eines wirklichen Spieles. Je correcter im streng theoretischen Sinne die Züge der Herleitung sein würden, desto höher ist der Grad jener Eigenschaft und desto grösseren Werth hat in Ansehung der Form das betreffende Erzeugniss für das Aufgabenwesen[26]. Werthlos in diesem Sinne sind daher Compositionen, welche in offenbarem Widerspruche mit dem gewöhnlichen Verlaufe correcter Partien stehen. Formschwächen solcher Art treten vorzüglich in folgenden Hauptfällen hervor.

1. Bauerstellung.

Insofern die gute Führung des Spieles gewöhnlich auf zeitige Benutzung der Mittelbauern sich gründet, erscheint die noch unberührte Stellung der Mittelbauern auf ihren Plätzen mehr oder weniger fehlerhaft.

---

nen drei Springer hintereinander schlagen lässt, um mit einem vierten das Matt zu erzwingen, so giebt er damit, wie entfernt und gesucht die Beziehung auch sei, doch immer seinem Gedanken an die Köpfe der Hydra Gestalt." Es ist jedoch klar, dass es sich hier um keine aussergewöhnliche Künstlichkeit, um kein symbolisches Formgebilde des Spieles selbst, sondern nur um eine symbolische Bezeichnung einer reinen Schachidee, um eine Vergleichung mit einem fremden Gegenstande handle.

[25] In ähnlicher Weise ist folgende Composition von Brede (Almanach No. 105: Weiss. Ke1. Dg7. Tc1, g1. Ld7, e7. Sb4, f7. Bd2, e2, f2. Schwarz. Kf4. Sb5, h3. Bc4, c5, c6, c7, d4, g4, g5, g6. Ersticktes Matt in der Mitte des Brettes) mit No. 58 verwandt, wegen der schwarzen Bauerstellung aber bei der vorhandenen Figurenzahl des Weissen verwerflich. Während No. 58 sechs Schlagfälle voraussetzt und auch nur zehn weisse Steine enthält, also die äusserste Grenze der Möglichkeit einhält, erfordert die angegebene Composition von Brede sieben Schlagfälle und bietet gleichwohl elf weisse Figuren!

[26] Es handelt sich um die objective Correctheit (in theoretischem Sinne) gegenüber der subjectiven Correctheit (in praktischem Sinne), welche früher (S. 72) für die Natürlichkeit erfordert wurde. Gewiss verdient von zwei Erzeugnissen, die eine gleich schöne Idee gleich gut ausführen, dasjenige den Vorzug, dessen regelmässige Form eine correctere Begründung vermuthen lässt. — Ein Beispiel ziemlich regelmässiger, wenigstens nicht geradezu unnatürlicher, Herleitung ist zu Position 6 (S. 16) angeführt worden.)

63.

Lucena, No. 14. Damiano No. 10.

Schwarz.

Weiss.

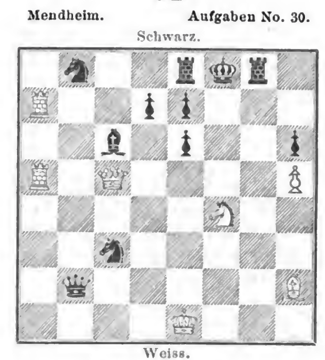
Bauermatt in genau drei Zügen.

(1. Dh8†. 2. Dc3: 3. d3‡.)

64.

Mendheim. Aufgaben No. 30.

Schwarz.



Weiss.

Matt in zehn Zügen.

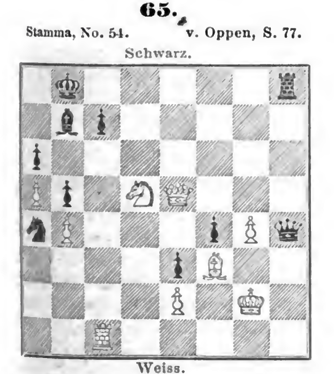
1. Se6‡. 2. Df5†. 3. Tf5† etc.

Dass der Damenbauer stehen bleibt, mag, namentlich bei Annahme gewisser Eröffnungsarten, schon leichter erklärlich sein. Die gleiche Stellung des Königbauers wird dagegen nur in den seltensten Fällen Billigung verdienen[27]. Als Beispiele solcher Art lassen sich folgende Compositionen in Schutz nehmen.

65.

Stamma, No. 54. v. Oppen, S. 77.

Schwarz.



Weiss.

Matt in fünf Zügen.

1. Dc7‡. 2. Db7‡. 3. Sb6† etc.

66.

Anderssen. Aufgaben, No. 40.

Schwarz.

Weiss.

Matt in fünf Zügen.

1. Ta2 Ta2: 2. Dd5 etc.

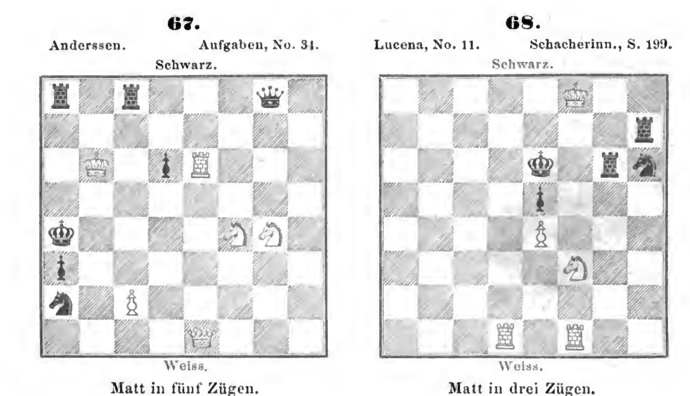
---

[27] Man vergleiche noch folgende Composition von Lichtenstein, Schachkünstler No. 38: Weiss. Ka2. Dd3. Th2. Lc2, g3. Sd2, f7. Ba3, b2, c3, f3, g6, h5.

Ausserdem ist noch zu erwähnen, dass auch ein einzelner in das feindliche Spiel weit vorgeschobener Bauer, falls erst wenige Steine geschlagen sind, ebenfalls begründeten Anstoss gegen die Regelmässigkeit erregen kann.

2. Königsstand.

Die Stellung der Könige, namentlich des Königs der siegreichen Partei, im feindlichen Heerlager ist unregelmässig, wenn noch die Mehrzahl der Officiere vorhanden ist. Ueberhaupt erscheint die in Rücksicht ihrer Heerlager verkehrte Postirung der beiden Könige in den meisten Fällen ungewöhnlich und daher fehlerhaft[28].



67. Anderssen. Aufgaben, No. 34. Schwarz. — Weiss. Matt in fünf Zügen.

68. Lucena, No. 11. Schacherinn., S. 199. Schwarz. — Weiss. Matt in drei Zügen.

Schwarz. Ka5. Da8. Tc8. Lb7. Sd5, h6. Ba6, c5, d7, e7, g7. Matt in 9 Zügen durch 1. Sc4. 2. a4. 3. Dd5: 4. Le4 etc.; ferner die Position 44 auf S. 69. In älteren Erzeugnissen sind Verletzungen der Regelmässigkeit seltener; als eines der ältesten Beispiele, das noch obenein durch den künstlichen Charakter der Aufgabe entschuldigt wird, mag Position 63 (mit einem alterthümlichen Bauer auf d2) dienen. Gewöhnlich ist es der Königsbauer der unterliegenden schwarzen Partei, welcher auf seinem Platze angetroffen wird (z. B. Stamma, Ausg. von v. Oppen, No. 1. 8. 9. 18. 28. 37., ferner Brede, Almanach, No. 3. 35. 57. 58 etc., endlich Anderssen, Aufgaben, No. 29. 30. 32. 36. 59), seltener der Königsbauer des weissen Spieles, z. B. Stamma, No. 17. 21. 98, Anderssen, No. 3. 10. 45. 60.

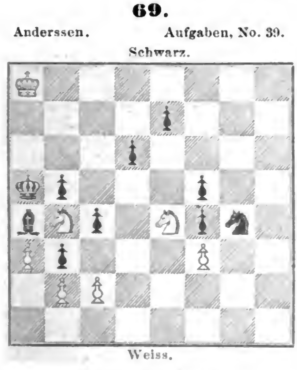
[28] Zu Position 67 vergleiche man (auser Stamma, No. 23) noch folgende, überhaupt etwas unwahrscheinliche, Position von Anderssen, No. 42: Weiss. Kd7. De3. Ta4, c4. Bb3, g4. Schwarz. Kd5. Dg1. Tb5, e4. Lh1, h2. Ba6, c5, g6. Matt in fünf Zügen durch 1. Tc5†. 2. Td4†. 3. Dg5† etc. — Die Composition 68

Andererseits giebt es Compositionen, in welchen der gerügte Umstand nicht nur Begründung, sondern selbst im Zusammentreffen mit noch anderen Unregelmässigkeiten volle Rechtfertigung findet.

69.

Anderssen. Aufgaben, No. 39.

Schwarz.



Weiss.

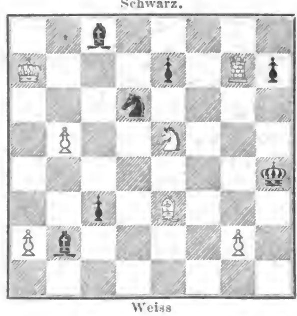
Matt in fünf Zügen.

1.	Ka7	Se5.
2.	Sc5	dc.
3.	c3	e6.
4.	Kb7 etc.	

70.

Grosdemange. E.-Tb., S. 55.

Schwarz.



Weiss

Matt in fünf Zügen.

1.	Tg5	Sb5†
2.	Kb6	Sd4.
3.	Sf7	Se2.
4.	Lf2†etc.	

So mag sich die gedrängte Stellung des schwarzen Königs und seiner Steine in Position 69 sehr wohl aus Erlangung und Wahrung des Bauernvortheiles und der Bauerstand c7 aus der Eröffnung c7—c5 nebst d7—d6 und nachfolgender Flügelentwicklung erklären lassen. Auch Position 70 birgt trotz sichtbarer Mängel der gerügten Art einen hohen Grad correcter Natürlichkeit in sich.

---

findet sich zuerst in einem alten arabischen Manuscript, unter No. 7515, im Britischen Museum, sodann bei Lucena, sowie bei Damiano (No. 13), kehrt auch mit einigen unwesentlichen Steinen auf dem Damenflügel bei Greco (vgl. v. d. Lasa, Schacherinnerungen S. 143) wieder und ist endlich von Stamma (No. 6 bei v. Oppen S. 16) in folgender Gestalt recipirt worden: Kf7. Td1, f1. Sf2 Bg3. — Ke5. Ta6, g5. Sh7. Bd6, e4. Auch neuere Componisten haben dieselbe Idee verarbeitet (vgl. Sz. 1860. S. 22), und unter ihnen hat E. J. Weller in Boston den gerügten Fehler durch folgende Form vermieden: Kg2. Tc1, e7. Sc2, c8. Bb3. — Kd5. Tb5. Sd6. Ba5, c6, e5.

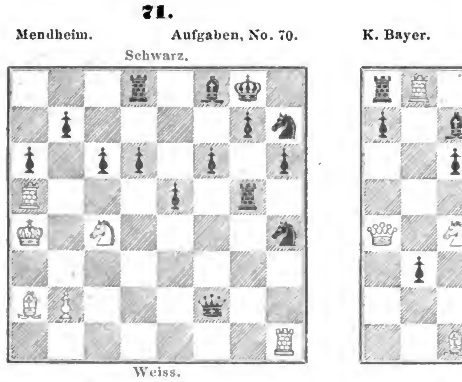
3. Gesammteindruck.

Ausser der ungewöhnlichen Stellung einzelner Figuren kann auch das Gesammtverhältniss der beiden Parteien in Rücksicht der Zahl und Gruppirung ihrer Figuren die Regelmässigkeit einer Position mehr oder weniger in Frage stellen. Dahin gehört namentlich die verschobene Stellung mehrerer Officiere, vorzüglich aber das überwiegende Missverhältniss in der Bauer- oder Officierzahl beider Parteien[29].

71.

Mendheim. Aufgaben, No. 70.

Schwarz.



Weiss.

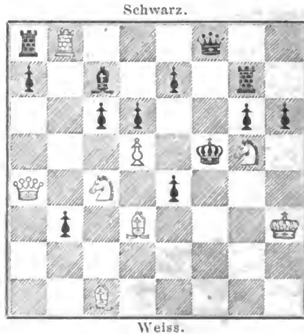
Matt in 12 Zügen.

1. Sd6‡ 2. Sf7† 3. Sh6‡ 4. Sf7† 5. Sd8† 6. Sf7† 7. Sg5† 8. Sf7† 9. Se5† 10. Sg6† 11. Th7† 12. Th5‡

72.

K. Bayer. Am. C. B. S. 283.

Schwarz.



Weiss.

Matt in vier Zügen.

1. Da7: c5. 2. Da2 ba. 3. Tb2 etc.

In beiden Positionen hat die eine Partei nur einen, die andere noch sämmtliche Bauern; ausserdem ist in der einen die Officierzahl und Königsstellung, in der anderen die Besetzung der Punkte b8 und e7 verdächtig.

Noch viele andere Schwächen ausser den angedeuteten Fehlern macht oft der Gesammteindruck mancher Composition fühlbar, sie lassen sich aber entweder, falls sie nicht bestimmte, scharf markirte Verstösse gegen den gewöhnlichen Spielverlauf unmittelbar vor Augen

---

[29] In älteren Erzeugnissen, namentlich der italienischen Meister, finden sich nur wenige Beispiele zu den hier gerügten Positionsschwächen; desto reicher sind an solchen Fehlern neuere Producte, insbesondere von Mendheim, und die modernen Compositionen mit überwiegender Figurenzahl auf Seite der mattgebenden Partei.

führen, auf früher behandelte Vergehen gegen die Natürlichkeit, deren höheren und objectiven Grad nur die Regelmässigkeit bildet, zurückführen, oder sie sind mit der Erzeugung der Aufgabe selbst so innig verwachsen, dass sie in einen späteren Abschnitt unter das Kapitel der Composition gehören.

Schlussnormen.

Fehler gegen die Regelmässigkeit machen zwar eine Composition nicht im Ganzen verwerflich, können aber durch andere Vorzüge im Allgemeinen nicht ausgeglichen werden. Nur wenn die Darstellung eines Grundgedankens einzelne Formschwächen unumgänglich fordert, tritt der Fall einer normalen Licenz ein, welche das betreffende Erzeugniss ohne Weiteres legitimirt. Denn da das Aufgabenwesen obschon es auf dem Boden des praktischen Spieles erwachsen und an seine natürlichen Grenzen gebunden ist, doch in Betreff der höheren Tendenz ein selbständiges Ideal hat (vgl. S. 41), so wiegt auch, wenn der gedachte Fall der Nothwendigkeit vorliegt, die Schönheit einer Idee ohne Zweifel die Correctheit des gewöhnlichen Spielverlaufes auf[30]. Es handelt sich dann um eine wahre poetische Licenz, welche zwar nicht über das Wesen und die natürlichen Grenzen, wohl aber, bei keinem anderen Auswege, über die gewöhnliche Form und Ausdrucksweise hinausgehen darf[31].

---

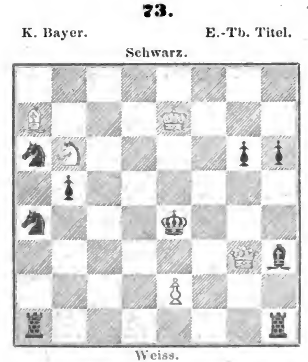
[30] Insofern das Aufgabenwesen mit dem wirklichen Spiele die wesentlichen und natürlichen Grenzen des Schach gemein hat, musste eine Verletzung derselben, wie wir in früheren Betrachtungen über die Möglichkeit und Natürlichkeit gesehen haben, mehr oder weniger strenge Zurückweisung erfahren. Auf der anderen Seite soll aber, da die höchste Tendenz des Problemgebietes nicht Correctheit des Spieles, sondern Schönheit der Combination ist (vgl. S. 41), um der ersteren Rücksicht willen eine Schachidee, so lange sie die wesentlichen und natürlichen Grenzen des Spieles inne hält, nicht verloren gehen. Kann jedoch die Idee eines Problemerzeugnisses auch ohne Verletzung der Regelmässigkeit dargestellt werden, so liegt natürlich beim Verstosse gegen diese Möglichkeit ein Compositionsfehler und damit eine unverkenbare Schwäche des Erzeugnisses selbst vor. Letztere ist um so bedeutender, je leichter die Vermeidung der Unregelmässigkeit gewesen wäre. Specielle Erörterung der hierauf bezüglichen Gradunterschiede gehört aber in einen späteren Abschnitt unter die Lehre von der Composition.

[31] Aus den in voriger Note angedeuteten Gesichtspunkten ergiebt sich die Bedeutung und Ausdehnung der echten poetischen Licenz, so wie sie für das Schachgebiet in Frage kommt. Gleichwie in der Sprache dem dichterischen Genius gewisse Freiheiten, wofern sie den Sinn nicht entstellen, zur nothwendigen Aus-

73.

K. Bayer. E.-Th. Titel.

Schwarz.



Weiss.

Matt in vier Zügen.

1. Sc4		bc.
2. Ld4		Kd4:
3. Kd6	nebst	
4. De5	oder	Dd3 ╪.

74.

Willmers. Am. C. B. S. 277.

Schwarz.



Weiss.

Matt in vier Zügen.

1. Kb6	Kc4:
2. De5:	Kb4.
3. Da5 †	Kc4.
4. Dc5 ╪.	

Die vorzüglichste Abweichung von gewöhnlicher Form um des Gedankens willen findet sich bei Darstellung des Mattnetzes von

---

hülfe gestattet werden, so kommen auch im Aufgabenwesen, diesem gleichsam poetischen Gebiete des Schachspieles (vgl. S. 41—42), ähnliche Licenzen unter ähnlicher Begrenzung vor. Letztere bedarf in gleichem Grade strenger Wahrung wie ihr Gegenstand scharfe Scheidung von der früher (S. 79) besprochenen künstlerischen Licenz fordert. Gegenstand wie Grund sind in beiden Arten der Freiheit verschieden. Während die künstlerische Licenz wegen fremder oder äusserer Künstlichkeiten Vergehen gegen die Natürlichkeit zulässt, gestattet die normale oder eigentliche Problem-Licenz zu Gunsten innerer Künstlichkeiten oder reiner Schachideen Fehler gegen die Regelmässigkeit. Darf man nun auch beide Arten der Freiheit mit dem allgemeinen Ausdruck der poetischen Licenz bezeichnen, so möchten wir doch denselben schlechtweg lieber auf die normale oder eigentliche Licenz, welche es mit echten Schachideen zu thun hat, beschränken. — Erste Anwendung hat der allgemeine Kunstausdruck übrigens in der Schweizer Zeitung gefunden; in der Nummer vom 16. März 1858 macht Capraez folgenden Vorschlag: „Künstliche Züge mit partiemässiger Wahrscheinlichkeit zu verbinden ist oft eine Unmöglichkeit, und dann wollen wir lieber poetische Licenzen statuiren als auf merkwürdige Manöver verzichten.“ Sodann findet sich in der Nummer vom 26. October desselben Jahres eine Composition von Airey (Weiss. Ka2. Dh6. Te8. La4, h2. Sd2. Ba3. Schwarz. Kd4. Db7. Tb8, h4. Lf8. Sg2. Ba7, c4, d3, f4, g7. Matt in 6 Zügen.) mit der Bemerkung: „Die weisse Dame h6 steht

König, Dame und Bauer gegen den feindlichen König. Die Idee, den schwarzen König innerhalb der Wirksamkeit des Gegenkönigs und eines Bauers zu fesseln, um dann mit der Dame den Schluss zu erzielen, erfordert z. B. in Composition 73 um so unerlässlicher die verkehrte Königsstellung, als der Gedanke einer doppelten Mattmöglichkeit, welche an das Verhalten des schwarzen Bauers c4 geknüpft ist, noch hinzutritt[32]. Regelmässiger erscheint zwar die Stellung der Könige in No. 74, die Schlusswendung dieser Aufgabe ist aber auch weit einfacher als in der vorigen Position, deren directes Lauferopfer ausserdem durch ein indirectes Thurmopfer, das der regelmässigen Stellung geringeren Abbruch thut, ersetzt ist.

---

entschieden partiewidrig; sie wäre von Bg7 unfehlbar genommen. Man muss jedoch unter Umständen Solches als poetische Licenz grundsätzlich gestatten, da sonst manche interessante Combination nicht oder schwerer ausführbar wäre." Dieser an sich richtige Grund lässt sich für die angedeutete Aufgabe kaum nachweisen; gerade sie hat daher auf die Wohlthat der poetischen Licenz um so weniger Anspruch, je mehr sich bei ihr der gerügte Verstoss, statt blosse Unregelmässigkeit zu sein, einer wirklichen Unnatürlichkeit nähert, für letztere aber die Wohlthat der Licenz nur unter besonderen künstlichen Bedingungen, wie früher (S. 79) streng dargelegt ist, stattfinden kann.

[32] Die Erörterung der Frage, inwieweit durch gewisse Hülfsmittel, z. B. durch Umkehrung, welche den Königsbauer zum Damenbauer macht, die Formschwächen der Position gemildert werden könnten, gehört in die Lehre von der Composition. Jedenfalls dürfte aber die Unterlassung einer solchen rein mechanischen Modification den Werth der Composition, wie sie nun einmal vorhanden ist, kaum verringern. Ob letztere noch andere Mängel z. B. in Verwendung und Gruppirung der schwarzen Steine etc. habe, ob sie in Rücksicht auf gediegene Darstellung des Grundgedankens auf harmonische Anordnung der beiderseitigen Stücke etc. überhaupt ein klassisches Erzeugniss sei, sind Fragen, welche in das Gebiet der Compositionslehre wie der Kunstkritik fallen. Hier genügt die Wahrnehmung, dass weder die Möglichkeit noch Natürlichkeit verletzt ist und dass in Rücksicht auf vorhandene Mängel der Regelmässigkeit die Annahme der Licenz begründet ist. Nur der Rigorist, welcher letztere übersieht, würde trotzdem die hervorgehobenen Formschwächen verwerflich finden und in seinem Urtheile, das die eigentliche Natur und höhere Tendenz des Problemwesens verkennt, entschieden irren. Von diesem Standpunkte aus ist z. B. v. Oppen's Frage zu Position 73 zu erklären, „ob es wahrscheinlich sei, dass beide Könige ohne Begleitung in Feindesland gehen und der weisse Königsbauer wie ein vergessener Posten einsam auf dem seinigen verharre? ferner, ob der Nutzen einer Lösung solcher Räthsel grösser sei als der Nutzen spielgerechter, wenn auch bedingter und Selbstmattprobleme? etc." (Schachztg. von 1857, S. 347.) Zu der letzten Frage vergleiche man die Erörterungen im vierten Kapitel der Einleitung, S. 36—38.

Die begründete Zulassung unregelmässiger Bauerstellung sowie die Erscheinung noch anderer allgemeiner Verstösse gegen die Regelmässigkeit wird durch nachfolgende Compositionen

75.

K. Bayer. E.-Tb. S. 20.

Schwarz.

Weiss.

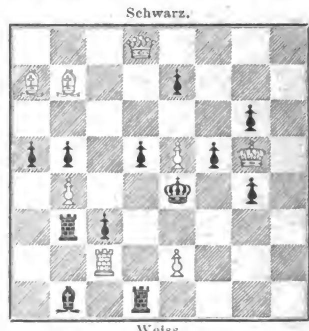
Matt in fünf Zügen.

1. Sc6† Ke6. 2. Tg5 fg. 3. Td5 Kd5: 4. Df7†. 5. D‡

76.

R. Willmers. Sz. 1860, S. 256.

Schwarz.



Weiss.

Matt in vier Zügen.

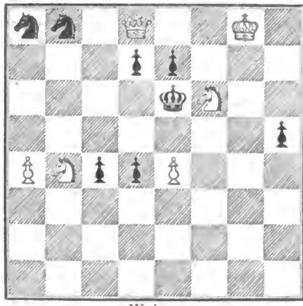
1. e6 Lc2: (falls Ke5: so 2. De7: etc.) 2. Dd6 ed. 3. e7. 4. e8T‡.

illustrirt; in letzter Beziehung verdient die zusammengedrängte Stellung schwarzer Figuren auf dem feindlichen Damenflügel Beachtung.

77.

R. Willmers. Am. C. B. S. 279.

Schwarz.



Weiss.

Matt in vier Zügen.

1. Sc6 dc. 2. Sd5 cd. 3. Dd5† 4. Df5‡.

Noch leichtere Erklärung und Entschuldigung findet die Häufung der offenbaren Unregelmässigkeiten in gegenwärtigem Erzeugniss; weder durch mechanische Modification noch durch eine wirklich zweckentsprechende Aenderung in der Composition scheint es möglich, die Darstellung des Grundgedankens an Regelmässigkeit zu erhöhen[33].

[33] Versucht man z. B. bei No. 77 eine Umdrehung der vertikalen Felderlinien, wodurch a1—a8 zu h1—h8 etc. wird, ferner ein Herunterrücken sämmtlicher Steine

Als durchgreifende Voraussetzung für die Annahme der Licenz zu Gunsten eines Problemerzeugnisses gilt also im Einklang mit vorstehenden Erörterungen die Bestimmung, dass weder seine Form die Grenzen der Möglichkeit und Natürlichkeit überschreite, noch seine

---

um ein Feld, so würde die äussere Gestalt der Composition allerdings mehr befriedigen, ihr innerer Werth aber, wie nebenstehendes Diagramm beweist, zusammenfallen, da das vierzügige Matt 1. Sf5 ef. 2. Se4 an 2. Sg7—e8 scheitern würde. — Gleich unüberwindliche Schwierigkeit dürfte der Versuch bereiten, den in No. 77 ausgeprägten Grundgedanken mit unverkümmerter Einfachheit und Schönheit [in regelmässigerer Form auszudrücken.

Weit leichter erscheint eine solche Aufgabe bei nachfolgenden Erzeugnissen, die deshalb für ihre mehrfachen Unregelmässigkeiten auch nur geringeren Anspruch auf die Wohlthat der Licenz haben.

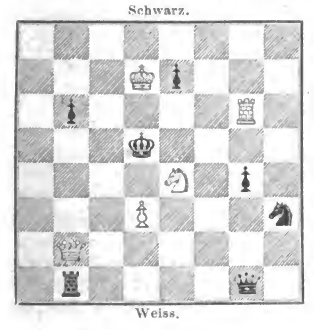
Transformation von No. 77.

Schwarz.

Weiss.

F. Healey. Sz. XII, 143.

Schwarz.



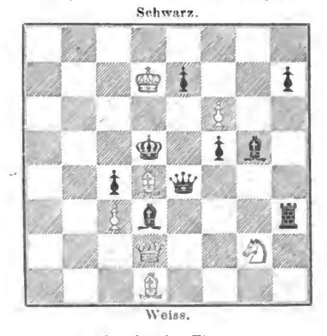
Weiss.

Matt in sechs Zügen.

1. Td6† ed. 2. Df6 Dh2.
3. Dc3 Df4. 4. Sf6† Df6:
5. Dc4† Ke5. 6. De4 ‡.

K. Bayer. Sz. XII, 343.

Schwarz.



Weiss.

Matt in vier Zügen.

1. Sf4 Lf4: 2. Dg2 Dg2:
3. La4 nebst 4. Lc6 ‡.

Dazu vergleiche man folgende Composition von K. Bayer (Ill. Ztg. v. 22/12. 55.): Weiss Kf7. Dh6. Tf4. Sd4. Schw. Ke5. Lb1, h2. Bb3, d3, e3, c7, f3. Matt in drei Zügen durch 1. Sc2 etc.)

Grundidee eine gleich schöne wie formell regelmässige Darstellung gestatte. Für solche Erzeugnisse, welchen auf dem niederen Grade der Natürlichkeit eine besondere Vergünstigung, die der künstlerischen Licenz, zu Theil wird, fällt natürlich die volle Strenge jener Voraussetzung fort, indem die grössere Freiheit die geringere in sich schliesst [34]).

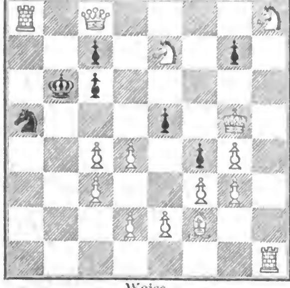
Als Recapitulation ergiebt sich zum Schluss der Betrachtungen über die Correctheit folgender Satz [35]. Während der erste Grad der Correctheit, die Möglichkeit, welche als unerlässliche Voraussetzung für die Position aller eigentlichen Schachaufgaben gilt, die Wahrung des Materiales und der Grundgesetze des Spieles mit entschiedenster Strenge fordert, gestattet der zweite Grad, die Natürlichkeit, welche auf das Parteiverhältniss sich stützt, für den Fall besonderer

---

[34] Man vergleiche die Erörterungen zu Position 58 und 59 sowie folgende hierher gehörige Beispiele:

Erstickte
Mattstellung.
E. A. Schmidt. Sz. 1857, S. 29.

Schwarz.



Weiss.

Ersticktes Selbstmatt in 32 Zügen.

„The Cross“
Das Kreuz.
Jac. Elson in Philadelphia. Philad. Ev. Journ. vom 16/6. 60.

Schwarz.

Weiss.

Matt in drei Zügen.

[35] Zum Schluss mögen hier noch folgende Compositionen als Beispiele des Verstosses gegen sämmtliche Grade der Correctheit Platz finden: a) Von Sprega (Sz. XII, 206): Kf3. Da1. Ta3, b6. Lc8, d8. Sd4. Bc2, d2, e2, f5, h2. — Ke5. Tb8, h1. Lg1. Sa8, h5. Ba6, b4, b7, c6, d5, e7, f6. Matt in vier Zügen durch 1. Le7; etc. — b) Von S. Loyd (Am. C. B. S. 286): Ka4. Dc6. Tb2, f8. Ld1, d4. Sh3. Ba5, b5, c3, d7, e2, g3. — Ke4. Ta6, c7. La2, e7. Sb4, b7. Ba3, c4, d3, d5, d6, e3, g5, h2. Matt in fünf Zügen durch 1. Kb4: ab. 2. Sf2† ef. 3. Dd5‡ Kd5: 4. c4† Ke4: 5. Lf3‡

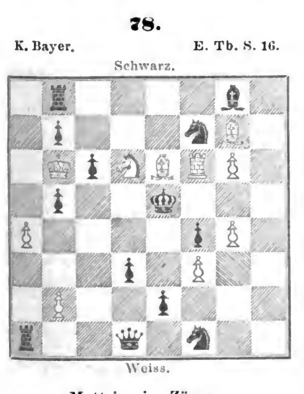
Künstlichkeiten die Annahme einer sogenannten künstlerischen Licenz und der dritte Grad der Regelmässigkeit, welche mit dem gewöhnlichen Spielverlauf zusammenhängt, unumgängliche Abweichungen von der gewöhnlichen Partieform zu Gunsten der Verarbeitung schöner Grundideen.

II. Schönheit.

Allgemeine Bedingungen für die Schönheit der Position sind harmonische Anordnung und gefällige Vertheilung der Steine auf dem Brette. Im Gegensatz zu diesen ästhetischen Erfordernissen stehen verworrene Anhäufung vieler Stücke oder gedrungene Zusammenstellung an einzelnen Orten des Brettes, ausserdem zerstreute und zerrissene Gruppirung, welche den Eindruck eines harmonischen Ganzen beeinträchtigt[36]. Zuweilen finden sich beide Mängel in derselben Composition vereinigt, und nicht selten haben sie noch andere Fehler, selbst Verstösse gegen die Natürlichkeit, im Gefolge.

78.

K. Bayer. E. Tb. S. 16.

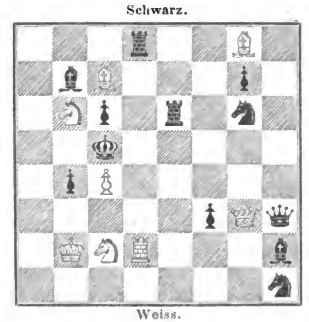


Matt in vier Zügen.

1. Lc4 bc. 2. Sb5 cb. 3. Kc5 nebst 4. T‡.

79.

J. Gr. Campbell. E. Tb. S. 32.



Matt in fünf Zügen.

1. De1 Le5† 2. Td4 Ld4: 3. Dc3 Lc3: 4. Kb3 nebst 5. S‡.

---

[36] Schwächen der ersteren Art finden sich z. B. in No. 42 (S. 67) und 48 (S. 73), auch 39 und 41 (S. 66), die letztgenannten Mängel dagegen in No. 51

Auch bei Wahrung aller Bedingungen der Correctheit können die genannten Eigenschaften der Schönheit mehr oder weniger getrübt sein. Das betreffende Erzeugniss findet dann zwar unverkümmerte Aufnahme in das Reich der eigentlichen Schachaufgaben, bleibt aber immer mit einem Makel behaftet, welcher den Anspruch auf die höchsten Rangklassen jenes Gebietes verwehrt. Die vornehmste Tendenz des Aufgabenwesens liegt noch in einem anderen Ideale als dem der Spielcorrectheit (vgl. S. 41) und schliesst daher selbst correcte Spielpositionen, die durch tadellose Partieführung entstanden sind aber den Principien der Schönheit nicht genügen, von jenem Anspruche aus[37]. Man vergleiche hierzu die unter No. 49 (S. 74) und 57 (S. 78) dargestellten Positionen. Gemildert kann die Strenge des aufgestellten Grundsatzes in demselben Geiste, welcher für die Correctheit die Wohlthat der Licenz hervorrief, nur durch den Umstand werden, dass gerade in dem Mangel an Schönheit, z. B. in einer verworrenen Gruppirung ein vorzügliches Kunstmoment der Aufgabe liegt, indem es z. B. bei Lösung der letzteren (wie zum Theil in No. 36) darauf ankommt, die Verworrenheit durch überraschende Entfaltung zu wohlgefälligem Schlusse aufzulösen[38]. Die principielle Erörterung solcher Ausnahmen gehört auf gleiche Weise wie die Frage nach Vermeidung einzelner Unschönheiten bei der Erzeugung von Aufgaben in die Compositionslehre. Im Allgemeinen wird durch die Freiheit von ästhetischen Positionsschwächen das Gefühl der Schönheit befriedigt, deren positive Gradbestimmung

---

(S. 75) und 60 (S. 80). Beide Arten der Unschönheit entspringen gewöhnlich aus mehr oder weniger mechanischer Erzeugung der Aufgabe, und ihre Erörterung steht daher mit der Lehre über die Composition im Zusammenhang.

[37] Im Einklang mit der Strenge dieses Prinzipes steht unter Anderem auch die scharfe Abfertigung der unter Position 8, 9 ff. (S. 23) aufgeführten Erzeugnisse, welche um so härtere Verurtheilung treffen musste, je bedeutungsvoller für das Problemgebiet die Idee einer Aufgabe als innere und eigentliche Grundlage derselben gegenüber ihrem äusseren Gewande sich darstellt.

[38] Man vergleiche folgendes Selbstmatt von v. E. (Sz. 1857, S. 374) in 6 Zügen: Weiss. Ka1. Db3. Ta4, f4. Lb6, d1. Sc2, e2. Ba5, b2, d5. Schwarz. Kb5, Tb4. Le5. Sa3, c4. Ba2, a6, c3, c5. Durch 1. Tb4†. 2. Sc3†. 3. Da4†. 4. Sa3†. 5. bc†. 6. Tc4 b2†; ferner ein Selbstmatt von C. B. unter No. 763 der Schachztg. von 1856, S. 392, sowie die Preisaufgabe von Nathan in Sz. X, S. 264. Endlich gehört auch hierher die unter No. 75 (S. 90) angeführte Composition, deren zum Theil gedrungene, zum Theil zerstreute Figurenstellung sich ebenfalls, wenn auch nicht mit völliger Befriedigung, aus dem Grundgedanken des Ganzen erklärt.

wegen Abwesenheit eines gemeinsamen Massstabes für die unendliche Mannigfaltigkeit von Positionsformen nicht möglich erscheint. Denn die Schönheit der Position ist ein im höchsten Grade relatives Moment, d. h. von allen übrigen und wesentlichen Elementen des einzelnen Problemerzeugnisses insofern abhängig, als erst nach Fixirung derselben die Frage über möglichst schöne Anordnung der Stücke in Betracht kommt. Einzelne und normale Typen schöner Positionsform werden daher im Allgemeinen nicht producirt[39]. Dagegen giebt es für den besonderen Fall gewisser Künstlichkeiten absolut fixirbare Positionsformen, die eine specielle Behandlung auf Grund der exceptionellen Eigenschaft gestatten, dass die Schönheit oder Formregelmässigkeit ein wesentliches Moment für die Composition und eine absolute Bedingung des ganzen Erzeugnisses bildet. Alle künstlichen Gebilde solcher Art lassen sich passend zusammenfassen unter dem gemeinsamen Kunstausdruck

Plastische Formen.

Die einfachste Art derselben gründet sich auf die regelmässige Einrichtung des quadratförmigen Schachbrettes und erscheint als symmetrische Figurenstellung, die zuweilen eine geometrische Raumform bildet. Letztere ergiebt sich ohne Weiteres aus der mathematischen Natur des Schachmateriales und begründet deshalb den Uebergang zu denjenigen Positionsgebilden, welche eine bestimmte Form aus fremden Gebieten produciren und einen beliebigen Gegenstand bildlich darstellen. Endlich giebt es noch solche Positionen, deren Entfaltung (durch die Lösung der Aufgabe) erst die symbolische Bestimmung vollendet. Hiernach lassen sich die plastischen Positionsformen zunächst in drei verschiedene Klassen scheiden.

1. Symmetrische Figuren.

1. Die Symmetrie stützt sich gewöhnlich auf den Gegensatz der rechten und linken Hälfte des Brettes, seltener auf andere Theilungen

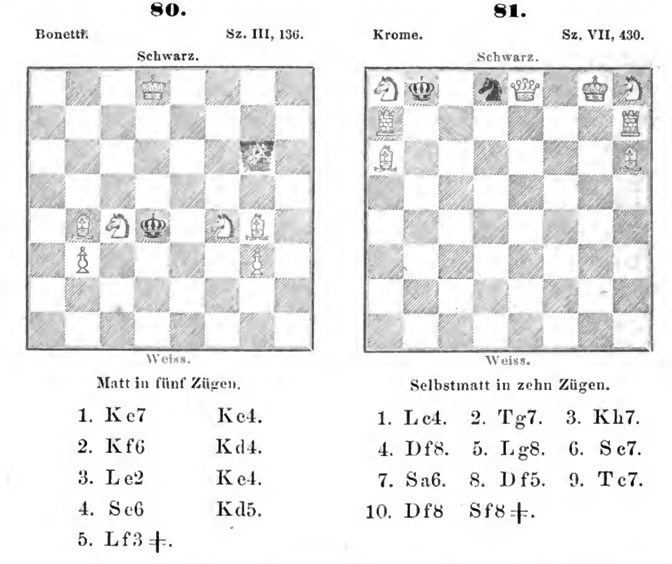
---

[39] Unter älteren Erzeugnissen zeichnen sich vorzüglich die Compositionen italienischer Meister durch ansprechende Gruppirung der Stücke aus; von neueren Producten wollen wir hier zum Schluss ein Selbstmatt des Einsiedlers zu Tirnau (Sz. 1859, S. 203) hervorheben, das sich ausser anderen Vorzügen auch durch möglichst gefällige Anordnung der Steine empfiehlt (vgl. Sz. 1860, S. 175):

desselben, sodann auf die Figuren der siegenden Partei, welche oft mit unverhältnissmässiger Uebermacht ausgestattet erscheint. Letztere ist zuweilen so bedeutend und steht in so einflussreichem Zusammenhange mit der Composition des Ganzen, dass die betreffendən Erzeugnisse an die in der Einleitung (S. 31 ff.) gerügten Schöpfungen durch willkürliche Zusammenstellung einzelner Figuren erinnern. Dahin gehören z. B. die in älterer Zeit durch Aufbau von Thürmen und Springern gewonnenen Positionsfiguren, wie sie unter 30—32 (S. 32—33) dargestellt sind. Von neueren Erzeugnissen sehe man folgende Beispiele

80. Bonetti. Sz. III, 136.

81. Krome. Sz. VII, 430.



Matt in fünf Zügen.

1. Ke7 Ke4.
2. Kf6 Kd4.
3. Le2 Ke4.
4. Se6 Kd5.
5. Lf3 ✝.

Selbstmatt in zehn Zügen.

1. Lc4. 2. Tg7. 3. Kh7. 4. Df8. 5. Lg8. 6. Se7. 7. Sa6. 8. Df5. 9. Tc7. 10. Df8 Sf8 ✝.

Dazu vergleiche man noch eine Composition des letzteren Problemkünslers (Krome): Ka6. Dh6. Td8, e8. La5, h5. Sb6, f7. — Kc7. Sg6. Selbstmatt in 17 Zügen durch 1. Td7. 2. Te6. 3. Dg5. 4. Dc1. 5. Dg1. 6. Te5. 7. Lf3. 8. Da1. 9. Th5. 10. De5. 11. Ta7. 12. Th4. 13. Lg4. 14. Ld7. 15. Lc8. 16. Lb7. 17. Dc7. Sc7 ✝.

Weiss. Kf3. Df2. Te6, h1. Lc4, d8. Sg4, g6. Schwarz. Kf5. Lf1, f8. Sd7. Bc3, c5, d4. In 12 Z. durch 1. Se3† 2. Ke3† 3. S e5† 4. Dh4† 5. Tf1† 6. Dh7† 7. Tg1† 8. Tg6† 9. Ld3† 10. Dc7† Kd5. 11. Dc6† 12. Dc5† Lc5 ✝.

2. Werden die symmetrischen Stellungen geschlossen, so entstehen mathematische Figuren, meist von viereckähnlicher Form. Letztere können auch, abgesehen von analoger Gruppirung der einzelnen gleichartigen Stücke, durch beliebig geschlossene oder theilweis unterbrochene Zusammenfügung von Schachsteinen erzeugt werden.

82.

„Viereck."

J. Bürgin in's Gravenhage. — Ill. Fam.-Journ. No. 170 in No. 829.

Schwarz.

Weiss.

Selbstmatt in 16 Zügen.

1. Tg5.	2. Tg8.	3. Lf8.
4. Df3.	5. Sf5.	6. Tg4.
7. Dh3.	8. Th4.	9. Dg4.
10. Tf5.	11. Td5.	12. Dg5.
13. Td6.	14. Lf5†	15. Le6†
16. Df5	Kf5 ǂ[40].	

83.

„Das geviertheilte Sechseck."

Lichtenstein aus Glogau. — Schachkünstler No. 89, S. 96.

Schwarz.

Weiss.

Matt in 13 Zügen durch Bauer d2 ohne zu schlagen[41].

1. Lc8.	2. Lb7.	3. Ke8.
4. Lf3.	5. Tc6.	6. Le2.
7. Kd7.	8. Tf6.	9. Tf1.
10. Tf3.	11. c4.	12. d4.
	13. d3 ǂ.	

2. Bildliche Darstellungen.

Es wird entweder die Form irgend eines dinglichen Gegenstandes bildlich dargestellt oder durch Nachbildung von Buchstabenformen ein

---

[40] Weiss bleibt im Besitz der Steine, welche Schwarz verloren hat. Abgesehen von dieser Bedingung lässt sich das Selbstmatt (durch 7. Tg1. 8. Le7. 9. Df2. 10. Th1. 11. Lf5. 12. Df4) bereits im 12. Zuge erzwingen.

[41] Die Schachzeitung (1848, S. 220) kürzt die Forderung auf acht, wir kürzen sie auf folgende sechs Züge ab: 1. Ke8. 2. Lc6. 3. Lg2. 4. d4† 5. d5† 6. d4 ǂ.

Namenszug symbolisch angedeutet. Danach lassen sich die hierher gehörigen Positionen in Sach- und Namenbilder scheiden[42].

1. Unter den Sachbildern sind die einfachsten Formen Säulen, Monumente, Kreuze u. s. w. welche nicht selten zu Dedicationszwecken benutzt werden.

84.

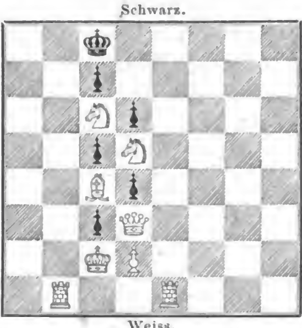
„Schach-Monument"

für Nassir ben Daher

den Erfinder des Spieles.

A. Lichtenstein. Schachkünstl. No. 86.

Schwarz.



Weiss.

„Weiss soll in sieben Zügen mit dem Bauer mattsetzen, ohne dass einer der feindlichen Bauern geschlagen wird."

1. Tb8	Kd7.
2. Tc7	Kc6:
3. Lb5	Kd5:
4. Lc4	Kc6.
5. Ld5	Kd5:
6. Df3	Kc4.
7. d2—d3 ╪ [43].	

85.

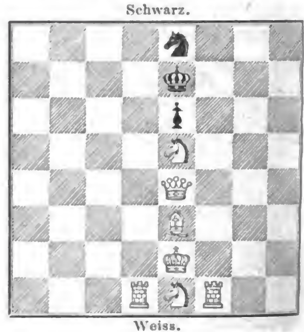
„Ehrensäule"

für Adolph Anderssen

den Sieger im Schachturnier zu London 1851.

N. D. Nathan. Sz. VII, 26 ff.

Schwarz.



Weiss.

Weiss zwingt Schwarz in 16 Zügen zum Selbstmatt auf e1 durch den schwarzen Springer.

1. Lg5.	2. Dg6.	3. Lc1.
4. Sc6.	5. Sg2.	6. Sh4.
7. Lb2.	8. Se5.	9. La3.
10. Df7.	11. Ld6.	12. Db7.
13. Ke1.	14. Dh7.	15. Lf4.
16. Sg2	Sg2 ╪.	

[42] Sachbilder sind vorzüglich durch das Werkchen von A. Lichtenstein (vgl. S. 51, No. 45) eingeführt worden, welches in seinem letzten Abschnitte unter dem Titel der sogenannten completten Kunstspiele Probleme mit bildlichen Positionsformen enthält.

[43] Die Schönheit der Position lässt sich wohl dadurch erhöhen, dass sämmtliche Steine ein Feld rechts nach der Mitte zu gerückt werden; die Forderung ist entgegen früheren Behauptungen der Schachztg. (1848, S. 33) bis auf fünf Züge abkürzbar (Sz. 1860, S. 295).

Man vergleiche zu den nebenstehenden Beispielen unter 84 und 85 noch folgende Compositionen:

a. Ein Ordenskreuz: Kd2. Dd7. Ta5, g5. — Kd4. Ld5. Bc5, e5. Matt in zwei Zügen vom Einsiedler zu Tirnau (Schachzeitung 1860, S. 74).

b. Die Terrasse: Kf2. Df3. Te2, h6. Lf4. Sg4, g5. Bg6. — Kh8. Lh7. Matt durch Th6, ohne diesen noch Sg5 zu ziehen noch den schwarzen Laufer zu schlagen, in neun (nach dem Vf. in 11) Zügen. (Schachkünstler No. 87, S. 94.)

c. Der Obelisk: Ke2. Lc2, d6. Sc1, e1. Bc5, e5. — Kd4. Bc3, c4, c6, d7, e3, e4, e6. Matt auf d4 durch Sc1, ohne zu schlagen, in 15 (nach Vf. in 17) Zügen. (Schachkünstler No. 94, S. 101.)

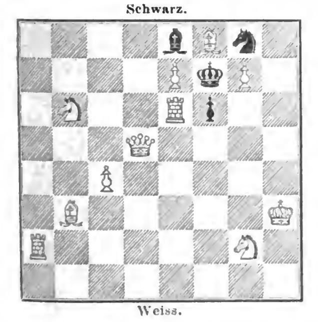
Zusammengesetzter erscheint die Darstellung von Kometen, gordischen Knoten u. dgl. wie in den nachfolgenden Positionen:

86.

„Der Komet."

A. Lichtenstein. Schachkünstler No. 88.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 13 Zügen durch Lf8, ohne einen schwarzen Officier zu schlagen.

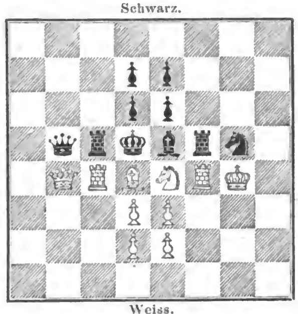
1. Tf6. 2. Tf2. 3. Lc2. 4. Dd2. 5. Sf4. 6. Sd5. 7. De2. 8. De3. 9. Df3. 10. Df4. 11. Sf6. 12. Df5. 13. g7—g8T ╪ [44].

87.

„Der gordische Knoten."

N. D. Nathan. Sz. 1852, S. 468.

Schwarz.



Weiss.

Bauermat in 18 Zügen.

1. Sc3. 2. Db5. 3. Da5 Kc8, c6. 4. Da8 Kc7. 5. Sb5. 6. Da7 Kb5: 7. Da4. 8. Tb4. 9. Da7 Kd8. 10. Tb8. 11. Tc8. 12. Da8. 13. Lb6. 14. Tb4 Kc7, c5. 15. Db8, a5 Kc6. 16. Db6. 17. e4. 18. de╪.

[44] Die Forderung lässt sich bis auf acht Züge abkürzen. — Zu der unter

d. Die Sternschanze: Kd2. Ld1. Sd7, d8. Bb4, c3, c6, e3, e6, f4. — Kd5. Bb5, c4, c7, e4, e7, f5. Matt auf d5 durch Ld1 ohne zu schlagen, in acht (nach dem Vf. in 18) Zügen. Schachkünstler No. 96, S. 103.)

Ein ziemlich ähnlicher Typus zeigt sich in der Form von Waffen, namentlich von Schwertern, Bajonetten u. dgl. Man vergleiche die nächsten Diagramme sowie folgende Compositionen:

e. „Das Bajonett.“ Weiss. Kd1. Dd5. Lf6. Se5, f7. Bd2, d3, d4. Schwarz. Kf8. Matt auf e4 durch Bd2 in 10 (nach dem Verf. in 19) Zügen. (Lichtenstein, Schachkünstler No. 97, S. 104.)

88.

„Das Goliathschwert.“

A. Lichtenstein. Schachkünstler No. 98.

Schwarz.

Weiss.

Matt in 19 Zügen auf a8 durch die Dame, ohne sie zu ziehen und ohne zu schlagen[45].

89.

„Der Tomahawk.“

T. Loyd. Winona Republican.

Schwarz.

Weiss.

Matt in vier Zügen.

1. Th1† 2. De4: 3. Th5, d1† 4. De1, h4†.

Position 86 nachgebildeten Form eines Kometen vergleiche man eine abweichende, vom Einsiedler zu Tirnau versuchte Darstellung, die jedoch auch der Form eines Schwertes sehr ähnlich sieht: Weiss. Kg4. Dc6. Tb7, h1. Ld5. Se4, g2. Bf3. Schwarz. Ke2. La8. Selbstmatt in 16 Zügen durch 1. Sf4. 2. Te1. 3. Dc5. 4. Sf2. 5. Se6. Lb7: 6. Df8. 7. Lb7. 8. Kg3. 9. Le4. 10. Kh2. 11. Th1. 12. Ld3. 13. Kg1. 14. Sc4. 15. Sf6. 16. Lf1. (Schachztg. 1857, S. 273.)

[45] Die Zügezahl lässt sich auf 14 verringern; die Lösung des Autors lautet: 1. Tc7. 2. Th7. 3. Ta7. 4. Th2. 5. Tc7. 6. Kb6. 7. Sb5. 8. Ka6. 9. d6. 10. d7. 11. Lf1. 12. Le2. 13. Tb7. 14. Sd4. 15. e5. 16. Ld1. 17. Le3. 18. f4. 19. Tb5†.

f. „Der Helm des Achilles." Weiss. Kd8. Td2. Lc3, e2. Sf3. Be6, f4, g6. Schwarz. Kh8. Be7, f5, g7. Matt auf h7 durch Le2 ohne schwarze Bauern zu schlagen in 9 (nach dem Verf. in 16) Zügen. (Lichtenstein, Schachkünstler No. 93, S. 100.)

Weit schwieriger ist die schachliche Abbildung von Gegenständen, deren Form sehr vielfältig und namentlich an rundlichen Stellen reich ist. Der Zweck kann hier nur sehr annäherungsweise erreicht werden, und oft stützt sich das Zugeständniss seiner Ausführung auf grosse Anstrengung der Phantasie.

g. „Das Ei à la Columbus." Weiss. Ke3. Tc7, d3. Lc4, d8. Sc5, c6. Bf4. Schwarz. Ke8. Bf5, f6, f7. Bauermatt ohne zu schlagen in 10 (nach dem Verf. in 20) Zügen. (Lichtenstein, Schachkünstler No. 99, S. 100.)

90.

„Stamma's Tabakspfeife."

A. Lichtenstein. Schachkünstler No. 92.

Schwarz.

Weiss.

Matt auf a8 in 16 Zügen mit dem Laufer, ohne diesen zu ziehen und ohne zu schlagen.

1. Ta2.	2. Se6.	3. Se5.
4. Kb2.	5. Ta1.	6. Tc1.
7. Da2.	8. Da1.	9. Tc3.
10. Tc4.	11. Tc5.	12. Tc6.
13. Sd4.	14. Sd7.	15. Da8.
16. Tc7 ╪.		

91.

„Der päbstliche Stuhl."

Lichtenstein. Schachkünstler No. 95.

Schwarz.

Weiss.

Matt in 17 Zügen durch den Thurm, ohne diesen zu ziehen und ohne den schwarzen Bauer zu schlagen[46].

1. Dh4.	2. La4.	3. Ld7.
4. Sd2.	5. Le5.	6. Dh6.
7. Le6.	8. Sde4.	9. Lf4.
10. Le3.	11. Dh5.	12. Ld4.
13. Ke6.	14. Lf6.	15. Dg6.
16. Se2.	17. Ld4 ╪[46].	

---

[46] Die Forderung zu 90 lässt sich bis auf 12 Züge, die zu 91 bis auf 8 Züge abkürzen.

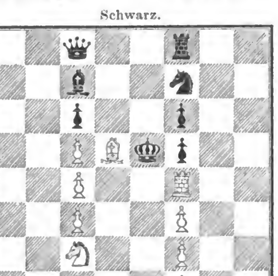
2. Die Namensbilder werden gewöhnlich durch Abbildung der Form eines einzigen Anfangsbuchstabens hergestellt, seltener sind vollständige Namenszüge durch Darstellung von zwei oder noch mehr Buchstaben. Die einfachsten Formen entstehen durch Nachbildung der Buchstaben **H, I, L, N, T.**

92.

WIDMUNG
an
W. Hanstein.

H. Eichstädt. Sz. 1849, S. 257.

Schwarz.



Weiss

Matt in drei Zügen.[47]

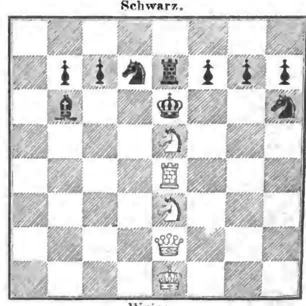
1. Sc2—d4 c6—d5:
2. Tf4—e4 f5—e4:
3. f3—f4 ╪.

93.

WIDMUNG
an
General von Todleben.

Schumoff. Sz. 1856, S. 143.

Schwarz.



Weiss.

Matt in fünf Zügen.[48]

1. Dc4. 2. Tf4†
3. Tf5. 4. Dg4.
5. Df5, Sf5 ╪.

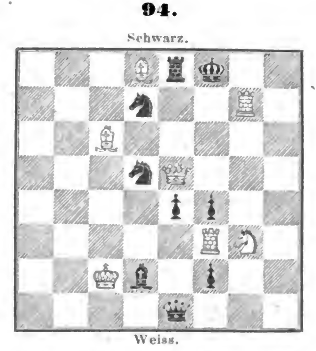
---

[47] Von ähnlicher Einfachheit ist die Abbildung eines N in der Schachzeitung von 1852, S. 420: Kc6. Lb3, g3. Sd5, f3. Bb2, b4, g2, g4. — Ke4. Sb7. Bb5, b6, g5, g6, g7. Matt mit Sf3 in 10 Zügen ohne diesen vorher zu ziehen, durch 1. Kb7: 2. Sc3. 3. Kc6. 4. Kd5. 5. Ld1. 6. Se4. 7. Ke5. 8. b3. 9. Lf2† 10. Se1╪ Widmung an Nathan von Lichtenstein.

[48] Zur Erklärung dieser Dedication diene folgende Notiz aus der Schachzeitung von 1856, S. 174: „Die aus dem Krimkriege zurückkehrenden russischen Officiere gaben der Schachgesellschaft neues Leben. Dieselbe hatte am 17. December 1855 die Freude, den berühmten Ingenieurgenenal von Todleben, der ihr als Mitglied angehört, wieder unter sich zu sehen. Ein Festmahl hatte die Freunde vereinigt und diese brachten, nachdem verschiedene Festreden und Gedichte in russischer Sprache vorgetragen waren, dem anwesenden General ihre Verehrung in Gestalt eines Endspieles dar, das die Form des Buchstabens T nachahmt."

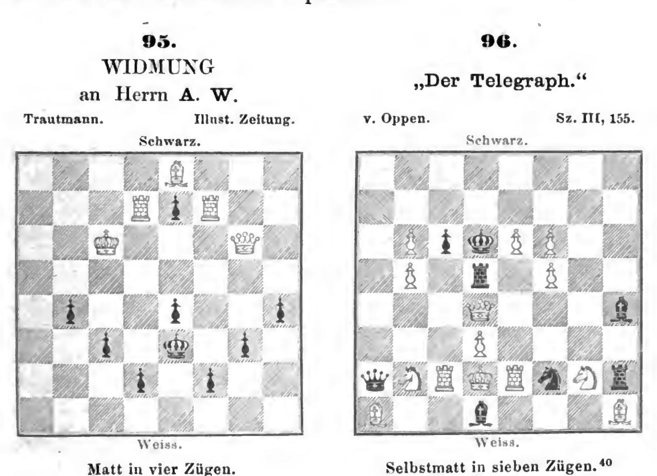
Grössere Schwierigkeit bereitet die schachliche Darstellung der Buchstaben von theilweise oder gänzlich runder Form. Ein Beispiel bietet nebenstehendes Diagramm, welches ein **S** vorstellt; dazu vergleiche man wegen der Gestalt eines **O** die Composition unter **g** auf S. 101.

94.



Der Anziehende setzt in 3 Zügen matt.

Zusammengesetzter sind folgende Erzeugnisse, deren ersteres (95) einen vollständigen Namenszug darstellt, während das andere (96) ein auf einer Plattform stehendes **T** präsentirt.



95.

WIDMUNG
an Herrn **A. W.**

Trautmann. Illust. Zeitung.

Matt in vier Zügen.

96.

„Der Telegraph."

v. Oppen. Sz. III, 155.

Selbstmatt in sieben Zügen.[40]

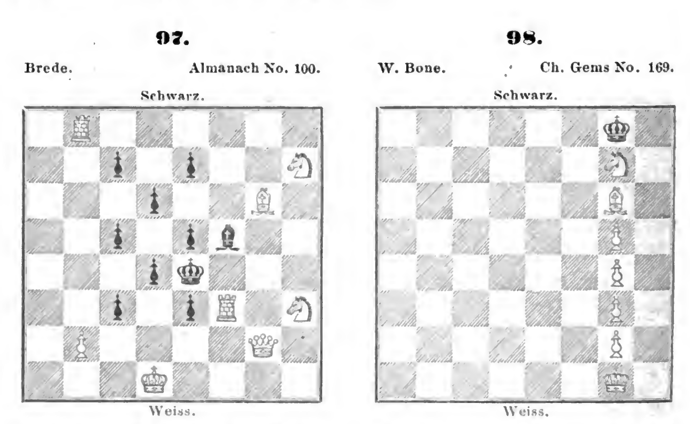
---

[40] Das T soll einen Telegraph andeuten, man vergleiche zur Erklärung Note 9 auf S. 14, sowie Schachzeitung von 1848, S. 154.

3. Symbolische Positionsformen.

Es handelt sich hier um Positionen, deren Entfaltung durch die Lösung der Aufgabe den symbolischen Zweck des Ganzen vollendet, es kommen also hier solche Problemerzeugnisse in Betracht, deren symbolischer Inhalt eine eigenthümliche Form der Anfangsposition bedingt, oder sich in ihr bereits mehr oder weniger characteristisch ausprägt.

1. Die einfachsten Beispiele bieten sich in den sogenannten Spiessruthenspielen, man vergleiche Position 59 und vorzüglich 61. Verwandt damit sind gewisse Künstlichkeiten, die einen mehr schachlichen als symbolischen Charakter tragen, insofern bei ihnen weniger ein bestimmter Vergleichspunkt als eine rein schachliche Bedingung die künstliche Form der Position hervorruft:



Der schwarze König soll alle Felder zwischen den Bauern durchwandern und im 8. Zuge Matt sein. Kein schwarzer Bauer darf vom Platz.

Weiss setzt mit dem Bauer g2 in 15 Zügen Matt und bietet in den letzten Zügen mit jedem der Bauern einmal Schach.

2. Von grösserer Tiefe ist der symbolische Charakter solcher Compositionen, welche aus der kriegsbildlichen Auffassung des Schachspieles entspringen und militärische Formationen nebst deren Entfaltung durch Schachpositionen und ihre Fortsetzung versinnbildlichen. Die nähere Erörterung dieser Art von Schacherzeugnissen hängt jedoch

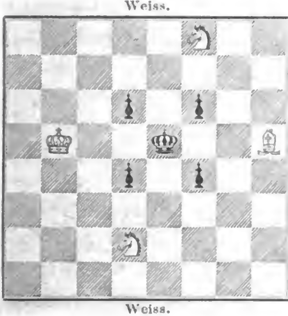
mit der synthetischen Behandlung symbolischer Schachpositionen innig zusammen. Verwandt damit, aber ohne jenen durchgreifenden symbolischen Charakter, sind nachfolgende Erzeugnisse, die zum Schluss hier Platz finden mögen.

99.

„Das Quarré."

Lichtenstein. Schachkünstler No. 90.

Weiss.



Weiss.

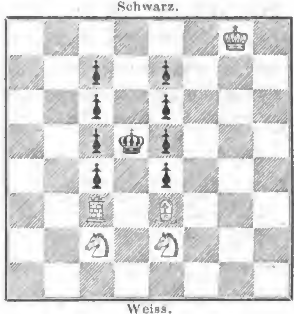
Weiss soll in 12 (nach dem Verf. in 14) Zügen den feindlichen König innerhalb des von den vier Bauern gebildeten Quarrés mit dem Laufer matt setzen. Die schwarzen Bauern dürfen nur schlagen, nicht ziehen.

100.

„Pass von Thermopylä."

Lichtenstein. Schachkünstler No. 100.

Schwarz.



Weiss.

Weiss soll in 17 (nach dem Verf. in 25) Zügen den feindlichen König auf der d-Linie mit dem Laufer matt setzen, und die feindlichen Bauern sollen unverletzlich sein.

ZWEITES KAPITEL.

Forderung.

Als belebendes Agens der eigentlichen Schachaufgabe (S. 9) gebietet die Forderung, irgend ein bestimmtes Spielresultat, welches die zugehörige Position in sich birgt (S. 3, 8), für die eine Partei in einer Reihe von Zügen herbeizuführen, und alle zu diesem Zwecke erforderlichen oder üblichen Andeutungen machen den Gegenstand der Forderung aus. Insofern aber die eigenthümliche Entwicklung der für eine Aufgabe zu Grunde gelegten Position unter Umständen besondere Schwierigkeiten und absichtlich angenommene Beschränkungen (S. 5), die in der Forderung ausdrückliche Andeutung erheischen, voraussetzt, kommen noch gewisse Modalitäten, die unter dem Ausdruck Bedingungen allgemeine Anerkennung gefunden haben, in Betracht.

I. Gegenstand.

Aus dem vorher im Einklange mit den Grundbegriffen wiederholten Zwecke der Forderung ergeben sich für ihren Gegenstand drei mehr oder weniger wichtige Momente: 1) die Angabe des Zieles selbst, 2) die Bestimmung der Parteirollen, 3) die Andeutung der Zügezahl. Die erforderliche Zusammenstellung dieser drei Punkte gründet sich für die Forderung des eigentlichen Schachproblemes auf gewohnheitsmässige, zu allgemeiner Anerkennung gelangte, Ausübung, deren gewöhnliche Form zunächst die Parteibestimmung, sodann die Zügezahl und hiernach das Spielresultat auf einander folgen lässt.

a. Partei-Bestimmung.

1. Allgemeine Norm.

Es liegt in der Natur der Sache, dass die handelnde Partei, an welche gleichsam die Forderung gerichtet wird, in den meisten Fällen auch die Initiative d. i. den Anzug habe. Zugleich hat sich durch allgemeine Uebung in neuerer Zeit die Regel gebildet, dass für jene Partei die weisse Farbe durchgehends angenommen wird [1]. Für die Fassung der eigentlichen Schachaufgaben gilt daher im Allgemeinen der Grundsatz, *dass Weiss den Anzug und das geforderte Spielresultat herbeizuführen habe.* Im Falle mangelnder Präcision einer solchen Parteibestimmung streitet für die Anwendung jenes Grundsatzes zur Ergänzung der betreffenden Modalitäten die Vermuthung [2]. Es giebt jedoch Ausnahmen, welche sich zunächst auf die rein formelle Seite der Parteifarbe, sodann auf den materiellen Unterschied zwischen handelnder und Anzugs-Partei beziehen. Ausserdem kommen noch besondere Fälle vor, in denen der Anzug in Betreff einer Composition nicht auf eine bestimmte Partei eingeschränkt ist und den Charakter der handelnden Partei entweder gar nicht oder ganz wesentlich berührt.

2. Ausnahmen.

1. In früheren Zeiten war es zuweilen Gebrauch, die handelnde Ansugspartei in die schwarze Farbe zu kleiden, wie ältere Werke spanischer und namentlich italiänischer Autoren bezeugen. Man findet bei ihrer Notirung von Compositionen mitunter die Form angewendet,

---

[1] Dass die Rücksicht auf consequente Fixirung beinahe überall für die handelnde Partei die weisse Farbe vorgezogen hat, ist zwar leicht erklärlich, lässt sich aber auf einen bestimmten Verstandesgrund ebenso wenig zurückführen wie die jetzt allgemein übliche Lage des Brettes. Es genüge die Hindeutung auf den Umstand, dass die weisse Farbe der Stücke im Ganzen einen mehr beständigen Charakter als die Gegenfarbe trägt, welche nicht nur schwarz, sondern auch oft roth und braun gewählt wird. Im Uebrigen mag die Einführung der Notation mit Buchstaben und Ziffern, welche das weisse Heerlager dem Leser zunächst stellt, in gewissem Zusammenhange mit der gedachten, allmählich eingebürgerten Fixirung stehen.

[2] Diese Präsumtion wird in manchen Fällen noch durch besondere Kennzeichen garantirt oder zur Gewissheit erhoben, z. B. in folgender Composition durch den Umstand, dass der weisse König im Schach steht: Weiss. Ka4. Tb4, f3. Ld8, e4. Sf6. Schwarz. Kh4. Dh1. Tc1. Le8. Bh5. Matt in drei Zügen, von F. Capräz. (Sz. 1853 S. 29.)

dass zunächst die weissen Steine und erst hierauf die Stücke der schwarzen Partei aufgeführt werden, an diese aber dann die Forderung gerichtet wird [3]. Je beliebter in neuerer Zeit die bildliche Darstellung der Compositionen geworden ist und je fester sich hierbei die gleichmässige Postirung der beiden Heerlager gestaltet hat [4], desto seltener erscheinen nun auch Abweichungen von der allgemeinen Norm über die Parteifarbe und desto näher liegt selbst der Production von vorn herein entsprechende Rücksicht. Es giebt daher heutzutage nur wenige Ausnahmen, erklärlich meist aus zufälligen Umständen der Bequemlichkeit, sei es dass der Componist die Stücke der anderen Farbe leichter zur Hand hatte und bei Publication seines Erzeugnisses die Umkehrung der Parteirollen verabsäumte [5], sei es dass die Composition aus einem wirklichen Spiele, dessen Resultat zu Gunsten der anderen Farbe ausfiel, direct entsprungen war [6].

2. Wenn die handelnde Partei, obschon sie das in der Forderung vorgeschriebene Spielresultat herbeiführen soll, nicht am Zuge ist, so

---

[3] Eine durchgreifende Anwendung dieser Formalität findet sich bei Ponziani, Ausgabe von 1782 S. 189 ff., Schlusskapitel der „Semicenturia di Partiti". (Man vergleiche die später folgende Note 25, S 117.) Ausserdem sehe man noch Greco's Endspiel VII—IX, XI etc. in v. d. Lasa's Erinnerungen S. 147—149 etc.

[4] In früheren Zeiten mangelte auch diese Gleichmässigkeit, wie z. B. aus dem alten Werke des Lucena hervorgeht. Man vergleiche v. d. Lasa's Erinnerungen S. 177 unten, wo es heisst: „In den Endspielen Lucena's stehen auch die schwarzen Figuren aufrecht und gewöhnlich nicht dem Leser zunächst." — E. Stein giebt in seinem Nouvel Essai von 1789, p. 247, auf einem Diagramm nachfolgende Stellung: Weiss. Kg4. Dg7. Bh4. Schwarz. Kh1. Bg2, mit der Forderung, dass Weiss in drei Zügen ein Bauermatt gebe, welches durch 1. Da1† Kh2. 2. Df1 g2—g3. 3. h4—g3 ‡ erzielt wird. Hier ist daher entweder beim Festhalten an der Stellung die Parteifarbe zu ändern und für Schwarz durch 1. Da1† etc. das Bauermatt zu fingiren oder die weisse Partei, wie Koch in seinem Codex (Thl. II S. 272 unter Nr. 234) angenommen hat, auf der Reihe 7—8, das schwarze Heerlager aber auf der Reihe 1—2 zu denken, also Weiss: Kb5. Db2 etc. — Dazu vergleiche man No. 30 Sz. 1846 S. 214 in Verbindung mit 1847 S. 60 unten.

[5] Man sehe z. B. ein Selbstmatt von v. Oppen unter No. 170 der Schachztg. von 1848 S. 386. Auch bei indischen Erzeugnissen, namentlich älteren Datums, findet sich zuweilen die für uns ungewohnte Anwendung der Parteifarbe, z. B. in einer von der Schachztg. unter No. 70 (1855 S. 359) mitgetheilten Composition.

[6] Hierher gehören folgende Nummern aus der Schachzeitung: No. 36 in 1847 S. 32 (Endspiel aus einer Partie von v. d. Lasa), sodann No. 46 u. 80 in demselben Jahrg. S. 96 u. 270 (Endspiele von Hanstein); ferner No. 181 in 1848 S. 420, endlich No. 266 in 1850 S. 48.

entspricht auch in diesem Falle dem eigentlichen Geiste der oben normirten Gewohnheit, dass jene Partei in die weisse Farbe gekleidet werde, während die mit dem einflusslosen Anzuge ausgerüstete Gegenpartei entgegengesetzte Farbe erhält. Auf diese Weise wird die Ausnahme lediglich auf die Formalität der Farbe beschränkt; die Formel der betreffenden Forderung beginnt zwar mit der Angabe, *dass Schwarz am Zuge sei*, der wesentliche Inhalt der Forderung aber, welcher die Handlung bedingt, bleibt in die Hände der weissen Partei gelegt. Durch Gewohnheit ist freilich diese regelmässige Form noch nicht fest gebildet, da Probleme solcher Art überhaupt selten vorkommen[7]; sie mag aber für künftige Erzeugnisse als correcte Fassung dienen und gilt auch für alle Compositionen, in denen die handelnde Partei, sowohl mit als ohne Anzug, das geforderte Resultat herbeiführen soll[8]. Producte

[7] Als correcte Beispiele hinsichtlich der Formalität sehe man folgende Fälle: Nr. 1 Von W. in Wien. Sz. 1849 S. 224. Weiss. Ka7. Tb7, g2. — Schwarz. Ka1. Td8. Schwarz zieht, Weiss gewinnt. — Nr. 2. Von Lewis. (Aus Or. Ch.) Sz. 1846 S. 140 und 1847 S. 43. Weiss. Ka1. Dc6. Tb7, h1. Lc1. Ba2, b2. — Schwarz. Ka8. Dg3. Schwarz zieht. Weiss soll, ohne die schwarze Dame zu schlagen, ein Bauermatt erzwingen. — Nr. 3. Von Damiano, No. 65. (R. Franz. S. 53.) Weiss. Kc6. Tc3, d7. Ba6, b6. — Schwarz. Kc8. Bc4. Schwarz zieht, worauf Weiss ein Bauermatt erzwingt. — In diesem letzten Falle ist der Anzug von Schwarz übrigens nur scheinbar. Die Composition könnte ebensowohl mit dem Könige auf b8 gegeben sein, worauf Weiss auch am Zuge wäre. Dergleichen mehr oder weniger ähnliche Fälle kommen auch noch anderwärts vor, z. B. Sz. 1856, S. 16.

Die entgegengesetzte Formalität findet sich bei Publication eines Endspieles von Jänisch angewendet, Schachztg. von 1850 S. 202 oben: Weiss. Kh1. Dh6. Ba6, f4. Schwarz. Kg3. Tc5. Ba7, g5, h3, h5. Weiss zieht und Schwarz soll die Remise erzwingen. Im Einklange mit der regelmässigeren Form erscheint folgende Umformung empfehlenswerth: Weiss. Kg6. Tc4. Ba2, g4, h4, h6. Schwarz. Kh8. Dh3. Ba3, f5. Schwarz zieht, Weiss erzwingt Remis. — Noch vergleiche man in Koch's Codex Theil II S. 279 unter No. 253 ein aus der Anastasia Theil I S. 63 entnommenes Endspiel, sowie im Sinne eines Wettspieles Composition 46 von Stamma in der von der Schachzeitung 1847 S. 281 publicirten Form. Endlich gehören hierher von Ponziani, Semic. No. 21, 28, 36.

[8] Das 248. Endspiel in Koch's Codex (Theil II, S. 277) lautet: „Weiss. Kh1. Bh2. Schwarz. Kf3. Dd3. Te3. Bg4. Der Schwarze soll, er mag den Zug haben oder nicht, nur mit dem Bauer Matt sagen und doch den Bauer des Weissen nicht schlagen." Hierauf folgt die Ausführung für beide Fälle, dass Schwarz und dass Weiss den Anzug hat. Empfehlenswerth scheint auch hier folgende Umformung: Weiss. Kf6. Dd6. Te6. Bg5. Schwarz. Kh8. Bh7. Weiss mit oder Anzug erzwingt ohne zu schlagen das Bauermatt. a) 1. Kf7 h6. 2. g6 h5. 3. Dd3 h4. 4. g7 †. b) 1. . . Kg8. 2. De7 Kh8. 3. Kf7 h6. 4. g6 h5. 5. Dd7 h4. 6. Dd3 h3. 7. g7 †.

dieser letzteren Art tragen den Charakter einer mehr oder weniger zusammengesetzten Aufgabe in sich und bilden den Uebergang zu besonderen Fällen, welche sich auf dergleichen Erzeugnisse speciell erstrecken.

3. Besondere Fälle.

1. Compositionen, welche den Anzug ausdrücklich für beide Parteien gestatten, schliessen eine doppelte Lösung und somit eine mehr oder weniger zusammengesetzte Aufgabe in sich. (Vgl. das Beispiel in Note 8.) Diese hat einen mehr einheitlichen Charakter, wenn die handelnde Partei in beiden Fällen der Lösung dieselbe bleibt, sodass die Formel auf Gleichgültigkeit des Anzuges für das von einer Partei geforderte Resultat gerichtet wird und gewöhnlich dahin lautet, *dass Weiss mit oder ohne den Anzug* das vorgeschriebene Ziel zu erreichen habe. Wenn letzteres in einem Gewinnzwange besteht, so ist im Allgemeinen auch die Fassung „Schwarz zieht an, verliert aber trotzdem" zu empfehlen[9].

2. Durch den Umstand, dass der Anzug zugleich die Handlung der betreffenden Partei für dieselbe Composition bedingt, wird letztere zu einem vollkommen zusammengesetzten Erzeugniss, welches verschiedene scharf getrennte Probleme in sich vereinigt. Formulirt wird die Forderung von dergleichen Doppelaufgaben einfach dahin, *dass der Anziehende* das fragliche Resultat zu erreichen habe. Gewöhnlich sind es Mattforderungen mit bestimmter Zügezahl[10], doch kommen

[9] Zum Beispiel diene das 12. Endspiel von Greco, v. d. Lasa's Erinnerungen S. 152: Weiss. Ke2. Ba2. — Schwarz. Kg2. Bc7, h7. Schwarz zieht an, verliert aber doch. 1. . . h5. 2—5. a2—a7 h5—h1 D. 6. a8 D Kg1. 7—12. Da1, g7, h6, g5, h5, g4† K—h2. 13. Kf2 und gewinnt. — Für gewisse Modalitäten, wie die Zügezahl, giebt es aber Ausnahmsfälle. So kann in der Stellung: Weiss. Kb4. Dg5. Sc1, g6. Schwarz. Kd4. Td1. Sa4. Be4 Weiss mit dem Anzuge nur in vier Zügen dadurch das Matt erzwingen, dass er nach drei Zügen dieselbe Stellung, jedoch ohne am Zuge zu sein, herstellt, während in dem Falle, dass Schwarz anzieht, Weiss auf jeden beliebigen Zug sofort das Matt erzwingt.

[10] Zu den Beispielen einfachster Art gehört das unter Position 94 (S. 103) gegebene Erzeugniss, ferner Mendheim's Aufgabe No. 15, sodann ein Product von Krome unter No. 324 der Schachztg. von 1850 S. 446. Eleganter sind die unter No. 45 der Semicenturia von Ponziani (1782 S. 227) und unter No. 75 der Schachzeitung von 1847 S. 238 publicirten Compositionen. Einen noch künstlicheren Charakter hat No. 173 der Schachztg. von 1848 S. 388, sowie ein bei Miles unter 227 mitgetheiltes Bauermatt.

auch künstliche und für beide Parteien verschiedenartige Ziele vor[11]. Immer bleibt aber ein für beide Fälle mehr oder weniger künstlicher Inhalt der Grundcharakter und das wesentliche Unterscheidungsmerkmal sowohl von den einfachen Aufgaben wie von denjenigen gemeinen Spielendungen und sogenannten Studien, auf deren Spielausgang der Anzug ebenfalls besonderen Einfluss übt[12]. Die verschiedenen Forderungen zur gemeinsamen Position setzen natürlich bei eigentlichen Doppelaufgaben besonders günstige Eigenschaften der einzelnen Composition voraus, und die speciellere Behandlung solcher Problemerzeugnisse gehört daher ausschliesslich dem synthetischen Theile an.

b. Züge-Zahl.

1. Allgemeine Norm.

Bei Schachaufgaben, deren Lösung in bestimmten zählbaren Momenten besteht, ist die Voraussetzung selbstverständlich, dass die Forderung auf dem kürzesten Wege, der durch die wenigsten Züge zum Ziele führt, erreicht werde[13]. Dieser Minimalsatz für die Zügezahl macht

[11] Als Beispiele finden sich Aufgaben mit doppelter Selbstmattforderung in der Schachztg. unter No. 144 (1848, S. 248, 298), No. 262 (1850, S. 30, 84), No. 1059 (1859, S. 335), ferner eine Composition mit der dreifachen Forderung eines Doppelmatt und einfachen Selbstmatt unter No. 203 (1849, S. 113, 179), endlich eine vierfache Aufgabe mit doppelter Mattforderung unter No. 979 in 1859, S. 31. Ausserdem wären noch Aufgaben mit der Forderung, dass der Anziehende ein Matt, der Nachziehende ein Selbstmatt erzwingen solle, sowie andere mehr denkbar.

[12] Der hier gedachte Gegensatz bezieht sich zunächst auf alle einfachen Compositionen, in welchen die handelnde weisse Partei in einer solchen Lage sich befindet, dass der Gegner mit dem Anzuge entweder, wie in vielen Erzeugnissen Stamma's, durch unmittelbare Mattsetzung, oder doch allmählich durch sein numerisches Uebergewicht den Sieg erzwingen würde. Andererseits giebt es auf dem Gebiete theoretischer Spielendungen oder Studien viele Positionen, bei denen namentlich in Anbetracht des Bauernspieles das Tempo also der Anzug entscheidet; man sehe folgendes Beispiel von Stein im Nouuel Essai pag. 226: Weiss. Kd2. Ba2, b3, c3, h2. Schw. Ke5. Bb5, g4, h4. „Celui qui a le trait gagne," Weiss durch 1. Ke3 h3. 2. Kf2 etc., Schwarz durch 1. . . g3. 2. hg h3 etc.

[13] In einem seiner Aufsätze über Schachprobleme bemerkt v. Oppen: „Unbedingt können, streng genommen, nur Probleme genannt werden, welche die Lösung wissenschaftlicher Zweifel bezwecken. Jedes Endspiel ist mindestens an die Bedingung geknüpft, dass das Resultat mit den möglichst wenigen Zügen erreicht werde. Die angegebene Zahl der Züge bezeichnet nur das Resultat, wie der Verfasser es gefunden hat, correct ist sein Problem nur bei der sich ergebenden Un-

ihre ausdrückliche Angabe bei jedem Schachproblem zu einem unwesentlichen Theile der Forderung. Die Angabe hat nichtsdestoweniger eine unverkennbare Wichtigkeit, die sich zunächst freilich nur auf Zweckmässigkeitsgründe stützt. Einerseits die Identität des von der Production intendirten Inhaltes möglichst zu sichern, andererseits die Thätigkeit der Lösung in bestimmte Grenzen zu weisen, ist ein für die Einheit von Production und Lösung sehr erspriesslicher Zweck, welcher durch die Feststellung der Zügezahl auf geeignete Weise erreicht werden kann. Es ist also die Rücksicht erhöhter Präcision für die einzelne Aufgabe in Ansehung des Verhältnisses zwischen Composition und Lösung, und diese Rücksicht hat schon seit alten Zeiten Anerkennung sowie durch ununterbrochene Gewohnheit feste Bestätigung gefunden. Die Zügezahl bildet daher ein gewissermassen natürliches Moment der Forderung, wenigstens bei solchen Problemen, deren gefordertes Resultat in einem scharf bestimmten Ausgange, namentlich einem Matt oder Selbstmatt, besteht. Die einfache Andeutung der Zügezahl gilt deshalb auch keineswegcs als besondere Bedingung der Aufgabe, vielmehr nur als erläuternder Zusatz, als gewohnheitsmässiger und zugleich nützlicher Bestandtheil in der Formel der Forderung [14].

---

möglichkeit einer Lösung in weniger Zügen." (Sz. 1847 S. 1.) — Die Zusammengehörigkeit der beiden ersten Sätze ist nicht vollkommen klar; ausserdem können auch wissenschaftliche Probleme durch mancherlei Modalitäten bedingt werden, das Verlangen sie in möglichst präciser Darstellung zu lösen, wäre schon keine geringere Bedingung als die analoge Voraussetzung, welche bei Schachaufgaben den kürzesten Weg in geringster Zügezahl fordert. Die Unrichtigkeit der citirten Deduction besteht eben darin, dass die selbstverständliche Voraussetzung möglichst präciser Lösung, obschon sie bei wissenschaftlichen wie Schachproblemen in der Natur der Sache liegt, doch gerade bei letzteren als besondere Modalität aufgefasst wird.

[14] In früheren Zeiten, als die gewohnheitsmässige, formelle Anwendung der Zügezahl noch nicht überall zum vollen Bewusstsein der Autoren gelangt war, wurde auch die einfache Angabe derselben, namentlich in gewissen Positionen, als ausserordentliche Bedingung aufgefasst. So führt noch Koch im dritten Abschnitt seiner Endspiele (Cod. Thl. II, S. 269), den er „Bedingte Spielendungen, wobei gewisse schwierige Forderungen zu erfüllen sind" betitelt, als erste Hauptklasse solche Erzeugnisse an, wo der Weisse, in eigner grosser Gefahr, mit 2, 3, 4 Zügen, also in einfach bestimmter Zügezahl, matt setzen soll.

Richtiger fasste schon E. Stein die Bestimmung der Zügezahl auf, indem er sie überhaupt als allgemeine Grundlage für componirte Problemerzeugnisse gegenüber wirklichen Spielpositionen ansicht; seine interessante Darlegung (N. E. p. 245) lautet: „Il y a sans doute du plaisir à combiner une certaine position et à

2. Ausnahmen.

1. Unterdrückung der Zügezahl in Forderungen mit scharf bestimmtem Partieziele kommt fast noch seltener vor als auf der anderen Seite ausdrückliche Andeutung bei Aufgaben, welche ein weniger entschiedenes oder bestimmtes Resultat, z. B. ein Remis oder eine Erzwingung des Gewinnes überhaupt, fordern [15].

2. Besondere Wichtigkeit hat jene Unterlassung, wenn gerade auf die kürzeste Zügezahl ein wesentliches Kunstmoment oder vorzügliches Erschwerniss der Aufgabe sich gründet. Die Forderung kann in diesem Falle ausdrücklich dahin formulirt werden, dass Weiss irgend ein Resultat *in kürzester Zügezahl* oder *durch möglichst wenige Züge* zu erreichen habe [16].

3. Besondere Fälle.

1. Die einfache Zügezahl bleibt dem für Schachlösungen massgebenden Minimalsatze unterworfen, der für die Entwickelung einer

---

prévoir ensuite de cela un certain nombre de coups, pour parvenir à donner un échec et mat incontestable. Cela arrive quelquefois par hazard, dans une partie, sans qu'on s'y attende, et sans que l'autre y pense. Comme il ne faut pour cela qu'un coup-d'oeil plus étendu, de l'usage et de la promptitude, on doit reconnaitre une pareille position, quand par accident elle se présente, ou qu'elle peut être arrangée encore, soit pour prévenir un mat ou pour l'éviter, et que la connaissance d'un certain nombre de pareilles positions combinées n'est rien moins qu'inutile. J'ai crû qu'il ne serait pas mal-à-propos, d'ajouter ce nombre de pareilles positions, ne fussent-elles mêmes que pour amuser la curiosité. — On trouvera donc des positions pour donner échec et mat, en 2, en 3, en 4, en 5 et plusieurs coups, afin que, quand l'adversaire s'avise, par exemple, de vous faire mat en 5 coups, vous puissiez le surprendre d'un mat en 4 coups."

Gewisse Eigenschaften der Zügezahl endlich in ihrem Verhältniss zur Lösung selbst, darunter Fragen nach Genauigkeit, möglicher Abkürzung u. s. w., gehören in den synthetischen Theil, da sie das einzelne Problem als geschlossenes Ganze für sich betreffen.

[15] Zu dem ersteren Falle sehe man das Beispiel unter No. 64 der Aufgaben von Mendheim und No. 98 des Almanaches von Brede (vgl. Pos. 117 S. 128.)

[16] Dahin gehört die Aufgabe No. 885 der Schachztg. von 1858 S. 61. — Zu unterscheiden sind auch hier Compositionen mit dem Charakter sogenannter Studien, z. B. No. 298 der Schachztg. von 1850 S. 318. (Weiss. Ke8. Ld3, d4. Se4. Bf3. Schwarz. Ke1. Bf4. Weiss soll, ohne den König zu bewegen, ohne den feindlichen Bauer zu nehmen oder den eigenen zur Dame zu ziehen, matt machen. Wie viel Züge sind dazu **mindestens** erforderlich? — Von Franz und v. Oppen.)

Composition bis zum geforderten Ziele den kürzesten Weg vorschreibt. Unter Umständen kann aber eine längere Spielweise wegen besonderer Schönheiten und Kunstmomente, die sie enthält, Beachtung verdienen und vom Componisten ausdrücklich beabsichtigt sein. In diesem Falle liegt nicht mehr die einfache, sondern eine qualificirte Zügezahl vor, die als selbstständige Modalität der Forderung erscheint und eigentlich unter das Kapitel der Bedingungen fällt. Die Erreichung des Spielresultates wird hierbei an genaue Einhaltung der angegebenen Zügezahl gebunden, und die Forderung lautet ausdrücklich, dass das Ziel in nicht mehr und nicht weniger Zügen als der vorgeschriebenen Anzahl herbeigeführt werde [17]. Aeltere Problemerzeugnisse sind häufig von dieser Modalität begleitet, welche in nicht seltenen Fällen der gewissenhaften Sorgfalt des Producenten, die Identität der von ihm gedachten Combinationen für den Recipienten möglichst sicher zu stellen, entsprungen sein mag [18]. Wenigstens ist die qualificirte Zügezahl zuweilen

---

[17] In Stein's Nouuel Essai heisst es S. 248: „Le Blanc dit au Noir qu'il fera mat au quatrième coup, ni plus ni moins. Die darauf folgende Stellung und Ausführung lautet: Weiss. Kc6. Db5. Lf8, g2. Schwarz. Ka7. Da4. Ta1, a2. Ba5. — 1. Lc5† 2. Lf3 Db5† 3. Kc7 Db7. 4. Lb7 †. (Vgl. Koch, No. 230 in Cod. II, S. 271.) — Ein Beispiel nach mittelalterlichen Regeln findet sich bei Lucena unter No. 34: Weiss. Kf6. Td1, h6. Bh7. Schwarz. Kh8. Th1. Se7. Matt in genau drei Zügen nach alter Spielweise, durch 1. Td8† 2. hgD Th6† 3. D (springt in ihrem ersten Auszuge) ~g6 und deckt T † auf.

[18] Gewöhnlich sind es Abzugscombinationen und andere Vorbereitungspläne zur Schachdrohung wie gleichzeitigen Sicherstellung des eigenen Königs, welche in älteren Aufgaben mit qualificirter Zügezahl den Grundgedanken bilden. Die Vorschrift genauer Zügezahl erscheint hier eigentlich nur als Aushülfe für die Production, welche die gedachten Combinationen auf andere Weisse nicht wohl darzustellen wusste. Man vergleiche ausser den in voriger Note angeführten Beispielen noch Lucena No. 1—6 (v. d. Lasa Erinn. S. 189—194) = Damiano 1. 4—8. (Franz S. 37—38), ferner Luc. 16 = Dam. 18, und Luc. 35; sodann Bauermatts mit genauer Zügezahl: Luc. 14 = Dam. 10, sowie Luc. 18 und Dam. 42.

Das von Lucena unter No. 30 und von Damiano unter No. 26 überlieferte Endspiel (Weiss. Kh1. Tb6, c7. Lb5. Sd5. Schwarz. Ka8. Matt in genau 4 Z. durch 1. Tc8. 2. Ta6. 3. Lc6 etc.) findet sich in der Anastasia (Thl. II, S. 226) unter No. 11 mit folgender Bemerkung: „Ein Anfänger sieht wohl ein, dass Weiss im 1. Zuge mit dem Laufer hätte Matt geben können; aber die südlichen Völker sind so fein und lebhaft, dass sie mit etwas Einfachem nicht zufrieden sind, es kommt ihnen plump vor. So bot sich hier der Spieler an, in vier Zügen Matt zu machen und in jedem Zuge Schach zu geben. So wurde das Matt ausgeschmückt und verziert." Der wahre und innere Grund liegt in der Absicht des Componisten, die Thurmmattführung mit Hülfe von Laufer und Springer am Rande darzulegen.

auch dort, wo die einfache Angabe genügen konnte, und mitunter statt anderer Bedingungen, die denselben Zweck ebenso gewiss und noch deutlicher garantirt haben würden, zur Anwendung gebracht [19]; sie kann daher an denselben Gebrechen, welche bei Bedingungen überhaupt möglich sind, wie an Ungenauigkeit, überflüssiger Anwendung u. s. w., leiden [20].

Der moderne Problemkenner sieht leicht ein, dass diese Absicht auch ohne qualificirte Zügezahl leicht hätte erreicht werden können. Man braucht z. B. nur, selbst wenn man die ursprüngliche Form möglichst beibehalten wollte, einen weissen Springer auf b7 und zur Vervollständigung des Ganzen schwarze Thürme auf g5, h4, nebst einem weissen Bauer auf h2, endlich einen schwarzen Springer auf g4 hinzuzufügen.

[19] Es ist begreiflich, dass die Gewöhnung an das früher so oft angewendete Hülfsmittel der qualificirten Zügezahl mitunter zum Missbrauch führte. Man sehe nur No. 7 und 24 von Lucena = Dam. 3 u. 32. Zu ersterem Spiele (Weiss. Kb6. Ta4. Sa5. Bc6. Schwarz. Ka8. Te8. Bd2. — 1. c7 nebst 2. Sb3, b7, c4, c6 †) bemerkt v. d. Lasa (Erinn. S. 195): „Luc. und Dam. fügen diesem Spiele die hier und an einigen Stellen nicht nöthige Bestimmung hinzu, dass Weiss in nicht mehr und nicht weniger als 2 Zügen matt setzen soll;" zu dem anderen Spiele (Weiss. Kf6. Lc5. Bg5. Schwarz. Kh8. In 4 Z.) sagt derselbe Autor (Erinn. S. 212): „Luc. und Dam. fügen als Bedingung bei, dass mit dem Bauer in nicht mehr und nicht weniger als 4 Zügen matt gesetzt werden soll. Man kann aber nicht früher als in 4 Zügen und dann nur mit dem Bauer Matt geben. Die Bedingung der genau inne zu haltenden (= qualificirten) Zügezahl, welche bei jenen ersten Autoren nirgends fehlt, ist hier also überflüssig." (Vgl. Luc. 22, v. d. L. S. 209.)

Was die Anwendung qualificirter Zügezahl statt anderer Bedingungen betrifft, so wollen wir auf eine von Stein (N. E. p. 251) mitgetheilte Aufgabe hinweisen, welche ursprünglich von Damiano (No. 36 bei Franz S. 45) gegeben und von Koch aus dem Nouuel Essai als von Stein herrührend in den Codex (II S. 274 No. 240) übertragen ist. Stein verbessert zwar die Position, ändert aber, nicht eben mit Vortheil, die fragliche Modalität der Forderung. Letztere formulirt Damiano dahin, dass Weiss in einer gewissen Zügezahl mit einem Bauer Schach, mit dem anderen Matt geben solle, während Stein ein einfaches Bauermatt verlangt, jedoch unter genauer Bestimmung der Zügezahl („ni plus ni moins"), welche den von Damiano angedeuteten Schluss sicherstellt. Specialien über dergleichen Aenderungen gehören in den synthetischen Theil.

[20] Die Ungenauigkeit kann darin bestehen, dass die Qualification der Zügezahl dort, wo sie nothwendig ist, unterlassen oder vergessen wird, z. B. bei Lucena No. 34 (siehe Note 17), oder dass sie gerade zur Incorrectheit Veranlassung giebt, während die einfache Zügezahl nicht nur genügend, sondern auch allein correct gewesen wäre. Man sehe Luc. 12 (= Dam. 12), ferner 18 und 21 (= Dam. 23); im ersten Falle bemerkt v. .d Lasa (Erinn. S. 200) ausdrücklich: „Lässt man in der Aufgabe (bei der Zügezahl) das Wort „genau" weg, so ist das Problem richtig." —

Ueber an sich nicht schädliche jedoch überflüssige Anwendung vergleiche man den ersten Theil der vorigen Note (19); endlich die unnatürliche Benutzung, welche

2. Durch Anwendung qualificirter Zügezahl entstehen zusammengesetzte Aufgaben, wenn neben der längeren Spielweise auch die kürzere Lösung mit einfacher Zügezahl die Anforderungen eines Problemes befriedigt. Compositionen mit dergleichen mehrfachen Forderungen sind jedoch nur selten, zumal ein längerer Lösungszwang immer nur als Ausnahmefall Anerkennung erhält[21]. Diese Rücksicht findet auch auf incorrecte Aufgaben, die in weniger Zügen als der Componist wollte, lösbar sind, allgemeine Anwendung, obschon selbst hier Fälle möglich sind, wo die Abkürzung, statt simple vom Autor einfach übersehene Züge zu enthalten, auf künstlichere Combinationen, die dem Charakter einer Aufgabe genügen, sich stützt[22].

c. Spiel-Resultat.

Das Spielresultat, welches aus der Position zu entwickeln die Forderung der Aufgabe gebietet (S. 8), besteht im Einklange mit der Bestimmung des Spieles (S. 6) zunächst in den objectiv vorhandenen Endigungsarten gewöhnlicher Spielführung[23]. Diese gründen sich auf die Möglichkeit der Erreichung des Endzweckes sowie auf den Eintritt der Unmöglichkeit, und hieraus ergeben sich die beiden Hauptfälle der entschiedenen Partie oder des Sieges und des unentschiedenen Ausganges oder des Remis[24]. Ausserdem kennt aber die Praxis noch

---

lediglich in Vermehrung der Zügezahl selbst ihre Pointe hat, findet sich (wenn vielleicht auch aus Versehen) im Bauermatt No. 5 von Mendheim (Taschenbuch S. 11), womit man Aufgabe 38 desselben vergleichen möge.

[21] Man sehe ein Beispiel aus der Schachzeitung unter No. 660 in 1855 S. 141, von L. Smigielski: Weiss. Kg3. Th8. Sb8, d7. Ba3, b6, c2. Schwarz. Kc4. Ba4, b7, c3. Weiss macht a) in vier b) in fünf Zügen Matt. (1. Th5. 2. Kf4. a) 3. Ke5 etc. b) 3. Sc6 etc.) Dazu vergleiche man eine Composition von Capräz unter No. 293 der Schachztg. von 1850 S. 294 mit der Forderung „Weiss ist am Zuge und kann Schwarz in drei Zügen matt setzen. Die Aufgabe ist aber, das Matt in sechs Zügen zu erzwingen.“

[22] Doch verliert die Composition gewöhnlich als incorrect ihren Werth; Specialien hierüber bleiben natürlich der synthetischen Behandlung vorbehalten.

[23] Gegenüber stehen die subjectiven Schlussweisen, welche vom persönlichen Willen der Parteien abhangen, z. B. beiderseitige Aufhebung, einseitiges Aufgeben eines Spieles u. s. w., man vergleiche die Ausführung auf S. 210 unten der Schachzeitung von 1859.

[24] „Die Erreichung des Endzweckes, des Matt, bedingt den Schluss des einzelnen Spieles und damit die entschiedene Partie. Es ist aber klar, dass auch

gewisse **künstliche Ziele**, welche theils durch praktisches Spiel, noch mehr aber durch anerkannte Einbürgerung in das Problemwesen, sanctionirt worden sind. Endlich kommt der Fall, dass dieselbe Composition eine Mehrheit einzelner Resultate also gemischte Ziele enthält, in Betracht.

1. Sieg.

Der Sieg einer Partei hängt von ihrer Mattsetzung des Gegners ab. Diese wird entweder unmittelbar durch directen Zwang erreicht, oder durch den Gewinn entscheidender Vortheile an numerischem und ungefährdetem Uebergewicht sicher gestellt. Danach lassen sich directe **Mattforderungen** von Fragen nach dem **Gewinne** sondern.

1. Die hohe Wichtigkeit und scharfe Bestimmtheit des Mattresultates hat die Aufgaben, welche es fordern, so beliebt gemacht, dass sie bei Weitem die grösste Mehrzahl aller vorhandenen Problemerzeugnisse ausmachen. Die volle normale Formel ihrer Forderung lautet dahin, *dass Weiss am Zuge in einer gewissen Anzahl von Zügen matt setze*[25]. Im Einklange mit der oben (S. 107 und Note 2) angedeuteten Präsumtion kann die Formel auch einfach „*Matt in n Zügen*“ gefasst werden.

2. Aufgaben, deren nächstes Ziel in Erreichung gewinnreicher Vortheile für eine Partei besteht, enthalten meist Combinationen, wie sie in gewöhnlicher Spielführung häufiger vorkommen und gehören daher jener Klasse von Problemerzeugnissen an, welche auf sogenannte „praktische Ideen“ sich gründen. Was zunächst die formelle Seite der

---

durch den absoluten Gegensatz, durch den Eintritt der Unmöglichkeit den Endzweck je zu erreichen, das Spiel seinen Schluss findet, da jede weitere Fortsetzung zwecklos sein und in Rücksicht auf das eigentliche Wesen des Spieles keinen Sinn haben würde.“ (M. L. in Sz. 1859 S. 209.)

[25] Häufig findet sich folgende Fassung: „Weiss zieht an und giebt (oder setzt) in n Zügen Matt“, auch die Ausdrucksweise „Weiss macht in vier Zügen matt“ ist sehr üblich. Die deutsche Sprache hat kein recht gebräuchliches Wort für den Begriff des Mattmachen's, da der Ausdruck „matten“ höchstens als dichterische Licenz bisher gestattet wurde. (Vgl. die Verse Sz. II, S. 170.) Der Italiäner sagt *mattare*, der Engländer *to mate*, der Franzose meidet dagegen wieder gern das Verbum *mater* und sagt dafür lieber *faire mat*. Die Formeln lauten: „Il Bianco avendo (avente) il tratto matta il Nero“, (oder wie Ponziani durchgängig die Farben vertheilt „Il Nero avendo il tratto matta il Bianco [forzatamente] in n colpi“), — ferner „White to play and mate in n moves“, endlich „Les Blancs font mat en n coups“, auch „Le Blanc donne le mat en n coups.“ Die kürzere Ausdrucksweise Il Bianco col tratto mattera etc.“ entspricht im Deutschen der empfehlenswerthen Form „Weiss am Zuge macht in n Zügen matt“.

Forderung betrifft, so lautet diese gewöhnliche dahin, dass Weiss mit dem Anzuge den Gewinn erzwinge oder einfacher „*Weiss am Zuge gewinnt*“ [36]. In materieller Beziehung verlangt die Forderung natürlich den deutlichen Nachweis entscheidender Vortheile, und gewöhnlich kommt es dabei auf Herbeiführung eines der nachfolgenden Resultate an:

a. Erzeugung einer so überlegenen Stellung, dass die Gegenpartei zwar vorläufig noch das Matt, aber den Verlust wichtiger Figuren nicht vermeiden kann. Das gewöhnliche Mittel ist erfolgreiche Bildung einer Abzugsstellung, ein Beispiel findet sich in Position 101.

b. Entscheidende Ausbeutung einer schon vorhandenen Positionsüberlegenheit, gewöhnlich durch Eroberung der Dame wie in Pos. 102 [27].

c. Directe Abwicklung des Spieles durch Abtausch von Officieren, gewöhnlich zur Herbeiführung eines entscheidenden Endspieles mit Bauern, wie in Position 103 [28]. (Koch II, S. 258 r. unt.)

d. Gewisse Manöver zu Gunsten der Führung von Bauern in die Officierreihe, wie in Position 104 [29].

---

[26] Die Bestimmung der Zügezahl bleibt hier, wo kein scharf bestimmtes Resultat gefordert wird, gewöhnlich weg. Die Italäner sagen allgemein „Il Bianco avendo il tratto (oder col vantaggio del tratto) ha giuoco vinto di sua natura,“ die Angabe der Zügezahl findet sich einmal bei Ponziani (Sc. No. 20 = Stamma 41) in folgender Weise „Il Nero avendo il tratto si mette in istato ne' primi cinque colpi di vincere il giuoco forzatamente cosi etc.“ Die Franzosen gebrauchen meist die Formel: „Les Blancs, avec le trait, gagnent.“ Die Engländer endlich sagen meist ganz kurz „White to play and win.“

[27] Man vergleiche Stamma No. 47 und 89 (v. O. S. 68, 118), ferner Ponziani, Semicent. 47—48 (1782 S. 228). Auch in Hirschbach's deutscher Schachzeitung finden sich einige hierher gehörige Positionen. — Zuweilen besteht der Gewinn in einfacher und directer Eroberung einer Figur wie bei Stamma 82 u. 94 (v. O. S. 110 und 123), vgl. eine Composition von Horwitz Sz. No. 724 in 1856 S. 111; nicht selten erfolgt übrigens die Eroberung bei oder nach dem Avancement von Bauern in die Officierreihe, z. B. Damiano No. II, S. 22, Stamma No. 52, 74, 90 (v. O. S, 75 99, 119).

[28] Man vergleiche noch Ponziani Sc. 19 (1782 S. 204), ferner in Sz. 1846 S. 212 von Kieseritzky, endlich auch Stamma No. 53, 66, 73 (v. O. S. 76, 90, 98).

[29] Von Stamma gehört hierher noch No. 75 u. 81 (v. O. S. 100, 108), ausserdem sehe man Dam. II, III, XVI (Franz S. 22, 23, 36), Stein N. E. 1789 S. 244. Diese Art von Positionen ist überhaupt mit gewöhnlichen Spielendungen oder sogenannten Studien nahe verwandt und bietet den Uebergang zu solchen Compositionen, wie sie sich bei Stamma unter No. 5, 15, 80, 86, 87, ferner bei Ponziani Sc. No. 16, 18, 21, 23, finden. Von neueren Erzeugnissen sind vorzüglich die Studien der Meister Kling und Horwitz bemerkenswerth, endlich eine schöne Composition von v. Jänisch in Sz. 1859 S. 94.

101.

Hanstein. Sz. III, 248.

Schwarz.

Weiss.

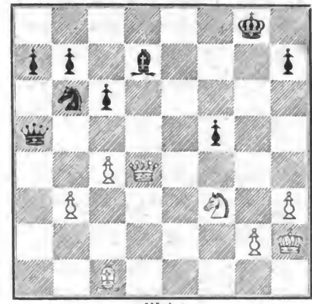
Weiss am Zuge gewinnt.

1. Dd6† Ka8. 2. Ta4. Auf 2. Tc1† folgt 3. Lc1†, auf 2. Tc6 aber führt 3. Lb6† 4. Ta6‡ 5. Ta7† 6. Db8 zum Siege. Bei 1. Ka7 entscheidet 2. Lb6† etc.

102.

W. Lewis. Ch. Gems No. 111.

Schwarz.



Weiss.

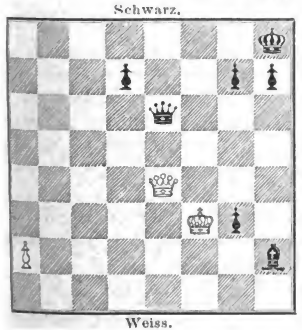
Weiss am Zuge gewinnt.

1. Lh6 Kf7. 2. Dg7† Ke6. 3. Dg8† Kd6. 4. c5† Kc5: 5. b4† Db4: 6. Lf8† und gewinnt die Dame. Antwortete Schwarz im dritten Zuge mit 3. . . . Ke7, so konnte Weiss durch 4. Lg5† Kd6. 5. Df8† etc. das Matt erzwingen.

103.

Ponziani. Semic. No. 22.

Schwarz.



Weiss.

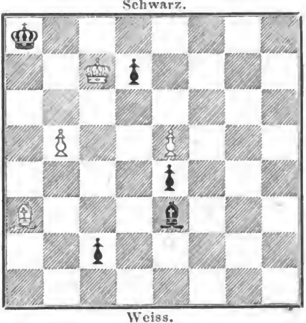
Weiss am Zuge gewinnt.

1. De6: de. 2. Kg2 nebst 3. a4 etc.

104.

Stamma No. 41. v. Oppen S. 58.

Schwarz.



Weiss.

Weiss am Zuge gewinnt.

1. Lc1 Lc1: oder Ld4. 2. b6 etc.

2. Remis.

Die Natur der unentschiedenen Partie oder des Remis ist eine dreifache, insofern die Unmöglichkeit, den Endzweck des Matt zu erreichen, in jedem der drei Cardinalmomente des Spieles, im Material, im Parteiverhältniss und in der Partie, ihren Ursprung haben kann. Der erste Fall, wenn das Material so weit aufgerieben ist, dass die übrig gebliebenen Reste eine Mattstellung nicht mehr erzeugen können oder sich völlig aufheben, wird als **Ausgleichung** bezeichnet. Der zweite Fall, wenn die Parteien an denselben wiederkehrenden Zügen festhalten, ist die **Wiederholung**, unter welche namentlich das ewige Schach fällt. Der dritte Fall, wenn die Partie, deren Verlauf in abwechselnden Zügen beider Parteien besteht, durch den Eintritt einer solchen Stellung, welche dem zugpflichtigen Spieler keinen gesetzlichen Zug bietet, gehemmt wird, hat den Kunstausdruck des **Patt** erhalten[30]. Durch Herbeiführung irgend eines dieser drei Fälle wird die Forderung, wenn sie nicht ausdrücklich eine bestimmte Remisart verlangt, befriedigt. In der Regel wird aber, abgesehen von gewissen Pattfällen, als Ziel der Remisaufgabe das allgemeine Resultat und zwar ohne Angabe der Zügezahl vorgeschrieben; auch schliesst nicht selten dieselbe Composition mehrere Remiswendungen in sich. Die Formel lautet gewöhnlich einfach: *Weiss am Zuge macht* (oder *erzwingt*) *Remis.* In materieller Beziehung gilt im Einklange mit der Natur des Spieles der Grundsatz, dass die Remiswendung als Ressource der handelnden Partei erscheint, dass für diese also ein günstigeres Resultat wie Matt oder Gewinn ausgeschlossen bleibt. Verstösse hiergegen drücken die betreffende Composition in die Klasse exceptioneller Erzeugnisse hinunter, wie die Deduction auf S. 19 gezeigt hat[31]. Als Kehrseite jener Norm gilt übrigens in Betreff der Lösung das selbstverständliche Verbot, welches für die Gegenpartei alle zur ängstlichen Meidung des Remis versuchten Züge, die ein noch ungünstigeres Resultat, wie Matt oder entscheiden- Verlust, involviren würden, zurückweist.

---

[30] Man vergleiche die Deduction des Autors in der Schachzeitung von 1859 S. 209 ff.

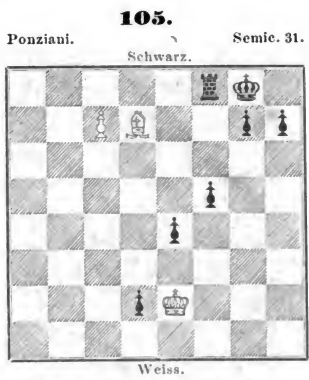
[31] Auf einem Versehen der Composition beruht die Ausnahme bei einem von Ercole del Rio gegebenen von Brede (unter No. 56 des Almanach) in eine Mattaufgabe corrigirten Erzeugniss. Damit vergleiche man die Erörterung bei Ponziani unter No. 2 seiner Semicenturia.

1. Die Ausgleichung wird entweder durch erzwungene Aufreibung der beiderseitigen Mittel oder durch eine solche Reduction derselben herbeigeführt, dass die auf beiden Seiten noch gebliebenen Reste nach bekannten Grundsätzen der Theorie einander völlig aufheben. In letzter Beziehung kann als künstlicher Fall vorzüglich Mendheim's Aufgabe No. 3. (Weiss. Ke5. Sb8, h5. Schwarz. Kh8. Ba3. — 1. Sd7 a2. 2. Sdf6 a1 D. Remis) angezogen werden. (Natürlich ist hier von derjenigen Ausgleichung, welche auf S. 13 bei Position 3 erörtert worden ist, nicht die Rede.)

105.

Ponziani. Semic. 31.

Schwarz.



Weiss.

Weiss am Zuge macht Remis.

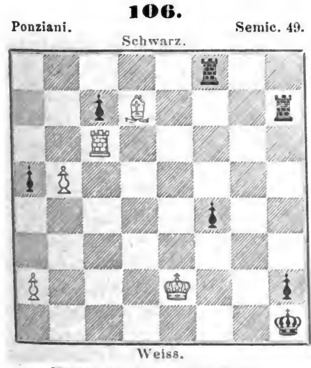
1. Lf5: (Andere Anfänge wie 1. c8 D etc. involviren Verlust) e4—e3. 2. c8 D Tc8: 3. Lc8: h5. 4. Le6 † nebst 5. Lb3 etc.

2. Die Wiederholung stützt sich entweder auf gegenseitigen Zwang, dessen Motiv beiderseits in Meidung des Verlustes ruht, oder auf einseitigen Zwang der handelnden Partei durch unaufhörliches Schachgebot, dem die Gegenpartei sich nicht entziehen kann.

106.

Ponziani. Semic. 49.

Schwarz.



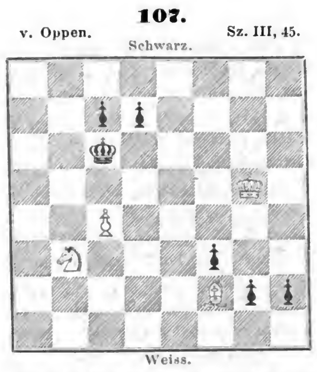
Weiss.

Weiss am Zuge hält Remis.
1. Kf2 Tg7. 2. Tc1† Tg1.
3. Lc6 † f3. 4. Tf1. =

107.

v. Oppen. Sz. III, 45.

Schwarz.



Weiss.

Weiss macht das Spiel unentschieden.
1. Sa5† Kd6. Kf6 g1D (falls c6 so 3. Lb6 etc.) 3. Sb7† Kc6. 4. Sa5† etc.
Ewig Schach.

Zur Wiederholung derselben Reihe von Zügen durch ewiges Schach ist vorzüglich die Dame geschickt; man sehe z. B. No. 55 der Aufgaben von Mendheim. Ein Seitenstück zu Position 107 ist folgende Endstellung (No. 539 in Sz. 1853 S. 268): Weiss Kg1. Tf7. Lc4. Sf5. Bf2, h3. Schwarz. Kh5. Ta8, h8. Lb2. Bc2, g5. Weiss macht Remis (durch ewig Schach) mit 1. Tg7 c1D† 2. Kg2 Dc4: 3. Sg3† 4. Sf5† etc.[32]

3. Das Resultat des Patt lässt eine doppelte Auffassung zu, je nachdem dabei mehr an die Stellung der betreffenden Partei oder überhaupt an den Ausgang der Partie gedacht wird. In ersterem Sinne gilt die Formel „*Weiss am Zuge setzt Schwarz patt*", in letzterer Beziehung genügt die allgemeinere Fassung „*Weiss macht* (oder *erzwingt das*) *Patt*"[33]. Jene Formel, welche die pattzusetzende Partei genau bestimmt, findet nur bei eigentlichen Pattaufgaben Anwendung, während die zweite Forderung auch das Selbstpatt einschliesst[34].

a. Eigentliche Pattaufgaben sind um so weniger bearbeitet worden, je seltener überhaupt der Fall eintreten möchte, dass die Pattsetzung des Gegners ein Bedürfniss der handelnden Partei bildet. Die hierher gehörigen Erzeugnisse sind daher fast durchgängig exceptioneller Natur, insofern die handelnde Partei ohne Rücksicht auf andere noch mögliche Resultate allein die künstliche Herstellung des feindlichen Pattstandes zur Aufgabe hat. Hiervon bietet Position 109 ein Beispiel,

---

[32] Eine ähnliche Idee liegt der Composition No. 77 von Lichtenstein zu Grunde: Weiss. Kd3. Dc6. Tg1. Lf2. Se5, f3. Be3, g4. Schwarz. Kh8. Da2. Tb2. Sa4, c3. Bb6, c5, e6, g7. — 1. Da8† 2. Sg5† 3. Dh1† 4. Lh4† 5. Lg5† 6. Dh4† 7. Sf3† 8. Sg5† 9. Sf3† etc. Das übergangene Matt 1. Th1† 2. De8† macht natürlich das Erzeugniss werthlos; von gleich exceptionellem Charakter sind No. 44, 49, 54, 58 des Schachkünstlers.

[33] Bei den Italiänern dient das Wort *patto* überhaupt zur Bezeichnung der unentschiedenen Partie, während sie für unser Patt den Kunstausdruck *Stallo* und für andere Remisarten das Wort *Tavola* gebrauchen. Die Formel der allgemeinen Remisforderung lautet daher bei ihnen gewöhnlich „Il Nero col vantaggio del tratto patta il giuoco" oder „Il Nero avendo il tratto rende il giuoco patto" etc. Die Engländer sagen „White to play and draw the game", die Franzosen „Les Blancs ayant le trait font partie nulle" oder einfach „Partie nulle" etc.

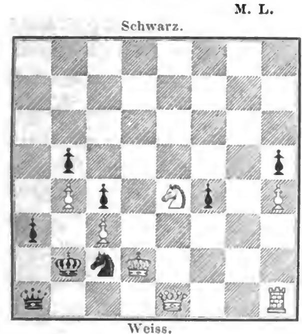
[34] Ein klassisches Beispiel, in welchem gewissermassen beide Parteien zu ihrer Rettung auf Patt spielen müssen, die eine auf Patts e t z u n g der anderen und diese auf S e l b s tpatt, findet sich bei Ponziani unter No. 28 der Semicenturia. (Weiss. Kd1. Le5. Bh4. Schwarz. Kb1. Ba2, c7. g6. Weiss am Zuge.)

während in No. 108 die Composition eines naturgemässen Patt versucht ist.

108.

M. L.

Schwarz.



Weiss.

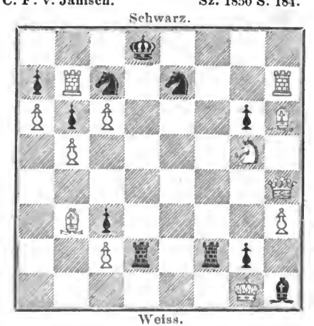
Weiss erzwingt das Patt.

1. De1—a1: Sc2—a1: 2. Th1—a1. Kb2—a1: 3. Kd2—c1 a3—a2. 4. Se4—g5 f4—f3. 5. Sg5—f3:. Patt.

109.

C. F. v. Jänisch. Sz. 1850 S. 184.

Schwarz.



Weiss.

Weiss zieht und soll in 7 Zügen Schwarz patt setzen, ohne irgend etwas zu schlagen.

1. Tb8† 2. Se6† 3. Sg7† 4. Db4† 5. Th8† 6. Lg5† 6. Tb7† Patt.

b. Bei allgemeinen Pattforderungen hat der überwiegende Gebrauch die Vermuthung begründet, dass die handelnde Partei ihre eigene Pattstellung als Ressource zu erreichen habe [35]. Es handelt sich hier also in Betreff der Schlussposition um ein Selbstpatt, während die Forderung nur im Allgemeinen den Ausgang des Spieles andeutet. Aufgaben solcher Art können als einfache Selbstpatts [36] oder Patts

[35] Als Prinzip der Gegenpartei gilt daher Vereitlung dieses Hülfsmittels, natürlich ohne eigenen Verlust zu riskiren. In praktischem Sinne drückt einmal Koch (Codex II, S. 312) dieses Prinzip sehr gut durch folgende Fassung aus: „Der Schwarze soll gezwungen werden, entweder pat zu machen oder mat zu werden.“

[36] Gegenüber den künstlichen Selbstpatts, welche den oben erörterten exceptionellen Charakter tragen und später auf S. 128 besprochen werden. Eine heutzutage nicht mehr gültige Ausnahme konnte unter Herrschaft der früher zuweilen üblichen Specialregel stattfinden, welche das Selbstpatt dem Gewinn gleichstellte, man vgl. Stamma No. 67 (v. O. S. 91): Weiss. Kd1 Te8, h4. Schwarz. Kd3. Dg3. Bc4, d2. — 1. Td8† Kc3. 2. Th3 Dh3; 3. Td3† Kb2. (Ehe Schwarz durch Annahme des Thurmopfers patt setzt, also nach jener Regel unmittelbar den Gegner gewinnen lässt, riskirt er lieber andere Züge, die schliesslich auch zum Verlust führen, diesen aber wenigstens hinhalten.) 4. Th3: c3. 5. Th1 Kb3. 6. Ke2 Kc2. 7. Tg1 Kb2. 8. Ld3 Kb3. 9. Tb1† Ka2. 10. Kc2 und Weiss gewinnt.

überhaupt bezeichnet werden, wofern die unter No. a. erörterten Fälle zum Unterschiede die ausdrückliche Benennung eigentliche Pattaufgaben oder Pattsetzungen des Gegners behalten.

110.

Ponziani. Semic. No. 32.

Schwarz.

Weiss.

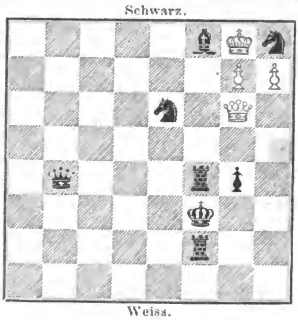
Weiss am Zuge macht (Patt) Remis[37].

1. Lf2 e3. 2. Le3: De3: 3. Df2 Df2: 4. a5† Patt. Schwarz vermeidet 3. . . Dc5, worauf er durch 4. a5† Dame und Spiel verliert.

111.

Brown, of Leeds. Miles No. 298.

Schwarz.



Weiss.

Weiss am Zuge macht Remis.

1. Dd3† Kg2. 2. Dg3† Kf1. 3. Dg1† Ke2. 4. Dd1† Ke3. 5. Dd3† Kd3: 6. gh Ke3. 7. Patt.

In Position 110 sind Varianten möglich, deren Wahl jedoch für Schwarz ein ungünstiges Resultat zur Folge haben würde; ein anderes Beispiel giebt Mendheim's Aufgabe 75: Weiss. Ka4. Ta3, e3. Sc6. Schwarz. Ka8. Dc1. Tg2, g7. Lh5. Bc7, d5. Weiss am Zuge macht remis, durch 1. Kb5† Da3: 2. Te8 Le8: 3. Patt[38]. — Direct

---

[37] Wörtlich lautet die Forderung bei Ponziani, welcher durchgängig Schwarz als handelnde Partei annimmt: Der Schwarze am Zuge erzwingt in weniger als fünf Zügen Remis. („Il Nero col vantaggio del tratto patta forzatamente in meno di cinque colpi.“)

[38] Man vergl. noch Mendheim Aufg. No. 21. Hierher gehören auch Stamma's Compositionen 36, 59, 61 (v. O. S. 52, 82, 85), ferner ein Endspiel bei Ercole del Rio p. 93 (= Ponz. Sc. 36); endlich sehe man noch ein Erzeugniss von A. Kempe (Mil. 419): Weiss. Kc2. Tf8, g7. Ld7. Sd3, h6. Bf2, f4. Schwarz. Kf3. Ta6, h1. Lb5, c1. Sc3, c8. Ba4, b6, d4, d5, g2, g6, h3. Weiss am Zuge macht remis durch 1. Lg4† 2. Te8† 3. Tg6: Lg6: Bei jedem anderen Zuge verliert Schwarz. 4. Sf5 Lf5: 5. Lf3† Kf3: 6. Patt.

erzwungen wird das Patt in Position 111, und diese Art von Pattaufgaben [39] bildet den Uebergang zu den Erzeugnissen mit grundsätzlichem Selbstpattzwange, deren Forderung unter die künstlichen Ziele gehört.

4. Wenn dieselbe Composition mehrere Remisfälle in sich birgt, so wird die Forderung um so bezeichnender auf das allgemeine Spielresultat gerichtet. Ganz unnöthig wäre hier eine zuweilen vorkommende Specialisirung, z. B. durch die Form „Weiss am Zuge erzwingt entweder Patt oder ewig Schach"; besser lautet statt dessen die Formel einfach *Weiss am Zuge macht remis.*

In materieller Beziehung kann die Mehrheit zunächst in der Alternative von Ausgleichung und Wiederholung bestehen wie das Beispiel in Position 112 zeigt [40]. Sodann ist der Fall möglich, dass die Ausgleichung, wie in Position 113, sich neben dem Patt findet [41]. Diese Alternative kommt übrigens auch bei vielen theoretischen Spielendungen und sogenannten Studien vor [42].

---

[39] Eines der einfachsten Beispiele findet sich unter No. 306 des Codex von Koch (II, S. 312): Weiss. Kh5. Dg2. Bg5, h6. Schwarz. Kb1. Df8. Tb4. Sg6. Bh7. „Der Weisse zwingt den Schwarzen, ihn pat zu machen." 1. De2† 2. Da2 Ka2: 3. Patt. Aehnlich ist No. 309 (Cod. S. 313) von Z. de Manteuffel. — Noch vergleiche man P. 47, S. 73, ferner Mendheim Aufg. 64, Lichtenstein in Sz. No. 41 (II, S. 335, 358), No. 222 (IV, S. 219, 252), No. 226 (IV, 223, 253), endlich Capraez in Sz. No. 184 (III, 421; IV, 110).

[40] In gewissem Sinne gehört auch Position 106 hierher; Schwarz ist darin zwar auf wiederholte Bewegung seines Thurmes entlang der F-Linie angewiesen, könnte aber auch durch Abtausch das Spiel zur Ausgleichung bringen. — Ausserdem vgl. man noch eine interessante Composition von v. Jänisch in Sz. 1859 S. 129.

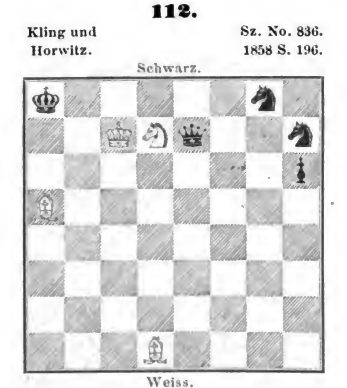
[41] Ein klassisches Beispiel von Ponziani findet sich im Schlussspiel seiner Semicenturia, ein anderes bei Lolli, vgl. No. 33 in der Anastasia II, S. 276

[42] Z. B. der Fall des einzelnen Thurmbauers, wenn der feindliche König ihm entgegentritt; ferner des Lauferbauers auf dem siebenten Felde gegenüber der feindlichen Dame: Stein (N. E. pag. 236) giebt folgende Position: Weiss. Kg6. Bf5. Schwarz. Kd5. Be5, f6. Schwarz zieht, Weiss erzwingt Remis. 1. . . e4. 2. Kf6: e3. 3. Kg7 e2. 4. f6 e1D. 5. f7 Dg3† 6. Kh7 Dh4† 7. Kg8 Dg5† 8. Kh8 Dd8† 9. Kg7 Dd7. 10. Kg8 De6. 11. „Blanc doit seulement éviter de placer son Roi devant son Pion. La Partie est forcément remise ou pat." Verwandt hiermit ist das in Note 41 aus der Anastasia citirte Beispiel. Noch vergleiche man das in Note 7 (S. 109) angeführte Endspiel von v. Jänisch, sowie eine Endstellung bei Salvio pag. 135 (= Ponz. Sc. No. 34), endlich eine Endstellung von E. del Rio bei Ponz. Sc. No. 44.

112.

Kling und Horwitz. Sz. No. 836. 1858 S. 196.

Schwarz.



Weiss.

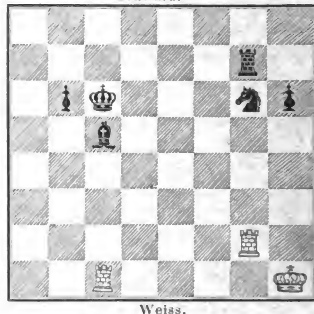
Weiss am Zuge macht remis.

1. Lf3 † 2. Lb6 † 3. Le4 Da3. 4. Ld3 † Dd3: 5. Sc5 nebst Ausgleichung, oder 3... Kb5. 4. Ld3 † 5. Lc2 † mit ewigem Schach.

113.

Ein Patrizier aus Lukka. Lolli, Cent. 1. Ponz. Sc. 27.

Schwarz.



Weiss.

Weiss am Zuge macht remis.

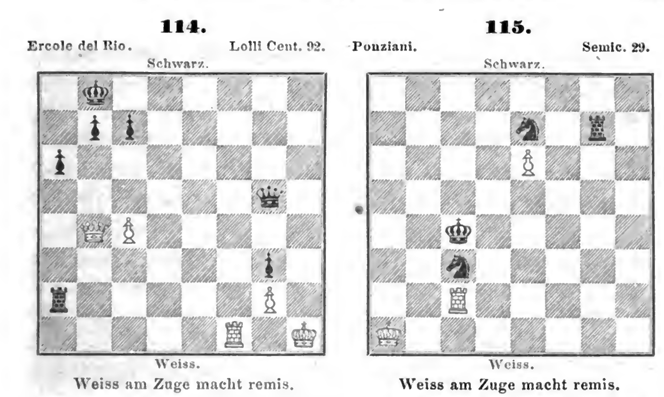
1. Tcg1 Lg1: 2. Tg6 ‡ Tg6: 3. Patt, oder 1. . . Le3. 2. Tg6 ‡ Tg6: 3. Tg6 ‡ Kd5. 4. Tb6: nebst Ausgleichung.

Am häufigsten bietet sich die Alternative zwischen Wiederholung, namentlich ewigem Schach, und dem Patt. Dahin gehören die dauernde Entgegenstellung der Thürme, die ununterbrochene Verfolgung des feindlichen Königs durch Dame oder Thurm und dergleichen Fälle mehr [43]. Endlich können sich auch alle drei Remisarten in derselben Composition, wie in 115, vereinigt finden [44].

---

[43] In der Anastasia (II, S. 216) findet sich unter No. 5 eine Position von Al. Salvio: Weiss. Kg1. Tg7. Schwarz. Kh3. Te8. Bg2, g4. — 1. Th8 † Kg3 „Der weisse Thurm setzt sich nun immer dem schwarzen Thurm entgegen, und wenn dieser nimmt, so ist es pat." — Man vergleiche Aufg. 17 von Mendheim, ferner die Alternative zwischen Patt und ewigem Springerschach in No. 20 desselben, endlich ein Seitenstück zu Position 114, von Bone: Weiss. Ke5. Dd1. Be4, g5. Schwarz. Kh7. Da7. Sh5. Ba2, g7, h6. — 1. g6 † Kg6: 2. Dg4 † Kh7. 3. Df5 † Kg8. 4. Dc8 † Kf7. 5. Dd7 † Dd7: 6. Patt, oder 4. . . Kh7. 5. Df5 mit ewigem Schach.

[44] Aehnlich ist No. 30 der Semic. von Ponziani, und ein anderes noch mehr zusammengesetztes Beispiel findet sich unter No. 33 desselben Meisters (1782 S. 217.)



Weiss am Zuge macht remis.

1. Tf8† 2. Ta8† 3. Df8† 4. Dc5 Dc5: 5. Patt, oder 4. . . b6. 5. Dc7‡ 6. Dc8† mit ewigem Schach

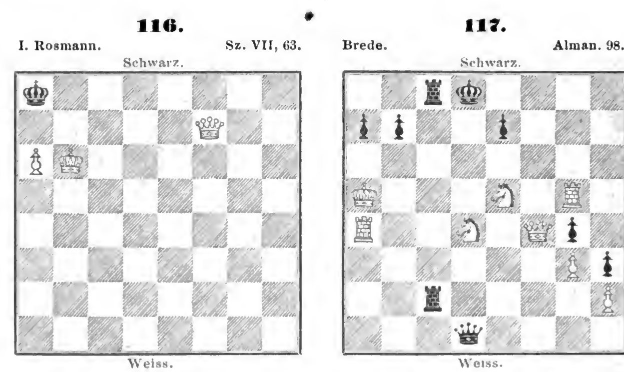
Weiss am Zuge macht remis.

1. Tg2 Tg2: 2. Patt, oder 1. . . Th7. 2. Th2 mit Wiederholung, oder 1... Sg6. 2. e7 Te7: 3. Tg6: nebst Ausgleichung.

3. Künstliche Ziele.

Den künstlichen Zielen liegt die Idee zu Grunde, dass die handelnde Partei den Gegner zur Herbeiführung gewisser Spielresultate zwingen kann. Die Möglichkeit des einfachen Sieges durch Matt fällt hierbei fort, die Aufgabe wird nur durch Ausführung des gedachten Zwanges erfüllt, und das Streben der Gegenpartei richtet sich allein auf möglichste Hemmung oder Vereitlung des letzteren. Das zu erzwingende Resultat selbst besteht in einer ausgezeichneten Partiestellung, in einem Matt oder Patt, und als künstliche Ziele ergeben sich daher Selbstmatt und Selbstpatt. Da aber das letztere an Werth dem Matt untergeordnet ist, ihm gegenüber gewissermassen verschwindet, so können auch die betreffenden Erzeugnisse, welche das Matt übergehen, nicht als eigentliche Schachaufgaben, die auf dem Boden des Spieles erwachsen sind, angesehen werden. Anders verhält sich der Erfolg beim Selbstmatt, welches zum Matt in gleichem Verhältniss und mit Rücksicht auf die Parteien gleichsam im absoluten Gegensatze steht.

1. Das künstliche Selbstpatt gehört unter die exceptionellen Erzeugnisse (vgl. S. 19) und wird an gegenwärtiger Stelle nur in Rücksicht auf die Forderung der Vollständigkeit halber mit aufgeführt. Seine Formel lautet „Weiss zieht an und zwingt Schwarz ihn pat zu setzen,“ oder einfacher „*Weiss am Zuge erzwingt Selbstpatt*,“ oder auch ganz kurz „*Selbstpat in n Zügen.*“



116. Selbstpatt in acht Zügen.

1. De6. 2. Dd5. 3. Ka7. 4. De6 Kd8. 5. Ka8 Kc7. 6. a7 Kd8. 7. Df7 Kc8. 8. Dc7—Kc7 ⚮.

117. „Weiss will in 8 Zügen pat sein.“

1. Tg8† 2. Sb5† 3. Sd7† 4. Db8† 5. Sc7† 6. Sb6† 7. Kb6‡ Da4: 8. Patt.

Durch Position 116 wird der einfachste Fall des künstlichen Selbstpatt illustrirt[45], mit Position 117 dagegen ein complicirteres Erzeugniss producirt[46], in beiden ist das Matt (in 1 und 2 Zügen) übergangen.

2. In formellem Sinne könnte die Erzwingung des Selbstpatt als Uebergang oder nächste Veranlassung zu der Idee des Selbstmatt

---

[45] Derselbe findet sich schon in den Strassburger Geheimnissen (vgl. S. 49 No. 26), wie ein von Koch (Cod. II, S. 310) aufgenommenes Beispiel zeigt: Weiss. Kh8. Da7. Bh7. Schwarz. Kc8. Weiss erzwingt das Selbstpatt durch 1. Kg7 Kd8. 2. Kg8 (um das Tempo zu gewinnen) Kc8. 3. Kh8 Kd8. 4. Db7 Ke8. 5. Dc7 Df8. 6. Df7† Kf7: 7. Patt. Dazu vergleiche man noch No. 301, 302, 304, 305 im Codex II, S. 310—311.

[46] Man sehe die Anmerkung 15 auf S. 19 und vergleiche Lichtenstein's Schachkünstler No. 43, 48, 53, 57, ferner Schachztg. No. 94 in II, S. 337; No. 280 in V, S. 189 (262), endlich No. 565 in VIII, S. 361.

vermuthet werden [47]. Dieser Annahme widerstreitet aber die geschichtliche Herleitung, nach welcher das Selbstmatt durch selbstständige Abstraction als Kehrseite des Matt aus dem Gegensatz zwischen Sieg und Verlust entsprungen ist [48]. Es handelt sich also nur um prinzipielle Umkehrung des Parteiverhältnisses, während im Uebrigen alle Normen des Spieles in voller Kraft bleiben [49], sodass selbst die Praxis von Anfang auf Selbstmatt gespielte Partien kennt [50]. Ausserdem hat die

---

[47] Der wirkliche Sachverhalt dürfte im Gegentheil bestehen; wahrscheinlich hat die Zwangsnatur des Selbstmatt auf die Idee des künstlichen Selbstpatt geführt.

[48] Dafür spricht der frühere Name bei den ersten Meistern, welche es aufgestellt haben. Die Italiäner nennen es Ganapierde d. h. wer gewinnt verliert, und Ponziani berichtet uns ausdrücklich, wie einige Meister, namentlich der Neapolitaner Salvio, auf den Gedanken eines Abkommens unter den Parteien verfallen wären, nach welchem der zum Mattgeben Gezwungene, der Sieger. verlieren solle „che vinca chi perde il giuoco." Seine Angabe (1782, S. 10) lautet wörtlich: „Il Salvio ed altri propongono un' altra maniera di vincere detta alla *Ganapierde*, quando cioè per una particolar convenzione contro la natura del giuoco uno s'impegna a costringere l'Avversario a dargli forzatamente lo Scaccomatto, facendo conseguentemente che vinca chi perde il giuoco."

[49] Ponziani nennt das Selbstmatt „contro la natura del giuoco," jedoch nur in Betreff des Parteiverhältnisses, über dessen Umwandlung wir an die in Note 5 S. 28—29 unt. versuchte Erklärung erinnern.

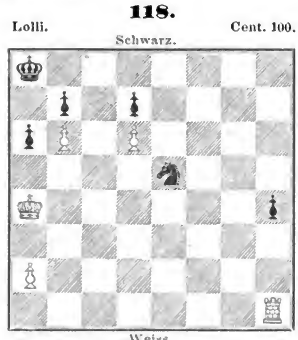
[50] So sagt v. Jänisch in seiner Abhandlung über die Theorie des Selbstmattes Sz. 1857, S. 45: „Die Möglichkeit des Selbstmatt hängt nach dem Obigen nur wenig von der Stellung der Stücke ab, sondern ist eine nothwendige Folge der oben beschriebenen Uebermacht einer Partei. Es hindert also Nichts, gleich von Anfang der Partie an auf Selbstmatt zu spielen, und man kann dies gefahrlos thun, wenn man dem Gegner im gewöhnlichen Spiele um das volle Mass eines Thurmes überlegen ist. Auch kann man einem gleichen Spieler gegenüber sich durch Vorgabe eines Thurmes ohne Wagniss zum Selbstmatt verpflichten. Bei dergleichen Partien muss die Zügezahl von vornherein bestimmt werden; man könnte sie der Vergabe entsprechend auf 100—120 festsetzen. Der so verpflichtete Spieler verliert, wenn er innerhalb dieser Frist nicht matt ist oder wenn die Partie schon früher mit Patt, Remis oder Matt des Gegners ablaufen sollte. Andererseits ist aber auch freiwilliges Aufgeben der Partie dem Gegner nur insofern gestattet, als er zugleich die Wette für verloren giebt. Für den Anfang und die Mitte solcher Spiele (wie auch aller Partien mit bedingtem Matt) gilt für den Angreifenden keine andere Regel, als den Gegner auszuplündern, um sich die zum erfolgreichen Abschluss nothwendige Uebermacht zu erkämpfen. Bei starker Vorgabe wird dies auch gelingen, obzwar der Angriff dadurch geschwächt wird, dass er nicht durch Androhung des Matt wie im gemeinen Spiele vor sich gehen darf, sondern allein durch vortheilhaftes Schachbieten und Rauben der feindlichen Figuren, — etc." Ferner sagt derselbe Autor (Sz. 1857, S. 74): „dass bisher kein Schriftsteller der Partien gedacht hat, die gleich Anfangs auf Selbstmatt gespielt werden, liegt eben daran, dass für den Abschluss solcher Partien keine festen allgemeinen Regeln gegeben waren;

günstige und weitverbreitete Aufnahme, welche dem Selbstmatt seit langer Zeit durch unausgesetzte Cultur zu Theil geworden ist, seine völlige Einbürgerung in das Aufgabenwesen gegen alle Bedenken längst sicher gestellt. Was die Formel betrifft, so lässt sich statt der früher üblichen Fassung „Weiss zieht an und zwingt Schwarz ihn in n Zügen matt zu setzen“ die in neuerer Zeit schon hier und da zur Anwendung gelangte Abkürzung *Weiss am Zuge erzwingt Selbstmatt in n Zügen* oder noch einfacher *Selbstmatt in n Zügen* empfehlen[51]. Die nächstfolgenden Positionen stellen eines der ältesten sowie eines der einfachsten Beispiele dar.

118.

Lolli. Cent. 100.

Schwarz.



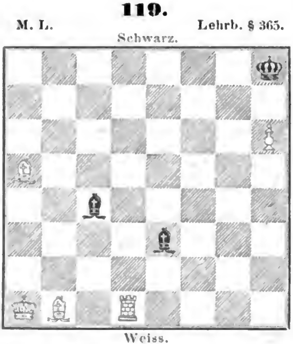
Weiss.

Nach 1. Te1 Sc6. 2. Te8† Sb8 erzwingt Weiss in vier Zügen das Selbstmatt. Lolli sagt hier: „Il Bianco avendo giuoco vinto di sua natura formo il pensiero di forzare il nemico a dargli esso lo scaccomatto: 3. Ka5 h3. 4. Th8 h2. 5. a4 h1D. 6. Th1: Sc6 (per unico tratto) †

119.

M. L. Lehrb. § 365.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in sechs Zügen.
1. Td8† Lg8. 2. Lc3† Ld4. 3. Ta8 Le5. Schwarz weigert sich so lange als möglich, durch Nehmen des Läufers den Gegner matt zu setzen. 4. Ld4 Lf6. 5. Le5 Lg7. 6. Lf6. Nun steht dem Schwarzen kein anderer Zug als Lf6† zu Gebote, worauf Weiss matt wird.

---

das älteste freilich noch schwerfällige Selbstmatt hat erst Salvio aufgestellt.“ — Man mag sich aus diesen Andeutungen von dem Umstand überzeugen, wie die Annahme einer Selbstmattforderung keineswegs über dem eigentlichen Spielboden sich erhebt, vielmehr auch durch praktische Uebung längst thatsächliche Anerkennung gefunden hat.

[51] Die vollständige Forderung lautet bei den Italiänern: „Il Nero ha il tratto, e vuole forzare il Bianco a dargli in n colpi lo scaccomatto“; oft findet sich die Abkürzung „Partito alla Ganapierde“ oder „Scaccomatto alla Ganapierde in n colpi.“ Die Engländer sagen „White compels Black to mate in n moves“, oder einfacher „Suicidal problem in n moves.“ Die Franzosen endlich drücken sich aus: „Le Blanc s'engage à forcer le Noir à lui donner le mat en n coups.“ — Eine eigenthümliche und gewissermassen für den Ausdruck des Selbstmatt bezeichnende Fassung

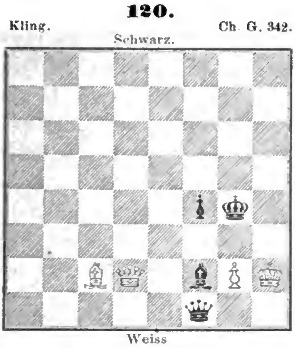
4. Gemischte Ziele.

Die Möglichkeit des Matt in einer Composition lässt die gleichzeitige Forderung aller untergeordneten Spielresultate verschwinden, so dass die Verbindung von Matt und Patt oder Remis überhaupt für eigentliche Schachaufgaben nicht in Betracht kommt [52]. Dagegen kann das Matt mit dem Selbstmatt und dieses mit dem Selbstpatt in demselben Erzeugniss zusammentreffen. Endlich wäre noch der Fall denkbar, dass in derselben Composition sich mehrere Remisfälle auf selbstständigem, scharf getrenntem Wege nach Belieben der handelnden Partei erreichen lassen [53].

120.

Kling. Ch. G. 342.

Schwarz.



Weiss

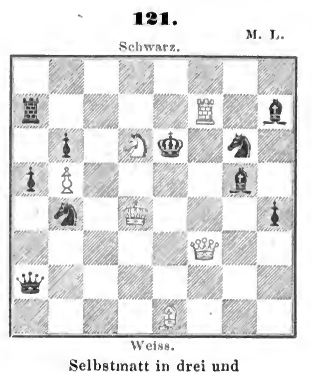
Matt und Selbstmatt in sieben Zügen.

1. D d7† K h4. 2. D h3† K g5. a) 3. D f5 K h4 (beste). 4. D f6† K g4. 5. L f6 K h5. 6. D g6† K h4. 7. D g4 ╪. b) 3. D f5 K h6 (beste). 4. D f6† K h5. 5. L g6† 6. L f5 K h5. 7. g4† fg ╪ [54].

121.

M. L.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in drei und Selbstpatt in vier Zügen.

1. D f5† K d6: 2. L b4 ╪ ab. a) 3. D d5† D d5 ╪. — b) 3. T d7† T d7: 4. D e5† S e5: 5. Patt.

---

der Formel findet sich bei No. 316 der Schachzeitung (1850, S. 412, Aufg. von Fr. Discart): „Weiss soll sich selbst (auf dem Felde d5) in 13 Zügen matt machen."

[52] Im Einklange mit der Deduction auf S. 120 und S. 121 unten, wozu man das Beispiel in Note 31 und die auf Position 109 (S. 123) bezügliche Erläuterung vergleichen möge. Hier mag noch ein Erzeugniss von Z. de Manteuffel (Koch Cod. II, S. 313 No. 310) Platz finden: „Weiss. K a1. D f6. T b2. S d4. Schwarz. K a3. T a4, c3. L c4. B a2, b4. 1. S c2† T c2: 2. T b3† Schlüge Weiss den Thurm (also 2. T c2:), so würde er sogar das Matt bewirken (nämlich 2. . . b3. 3. D c3 nebst 4. T a2 ╪) 2. . . K b3: 3. D b2† T b2: 4. Patt.

[53] Also unabhängig vom Willen der Gegenpartei und nicht als Varianten; man sehe wegen dieser letzteren Form die unter No. 4 S. 125 ff. erörterte Mehrheit von Remisfällen.

[54] Andere Beispiele finden sich in Note 11 S. 111; ferner sehe man folgende

Schliesslich ist noch zu bemerken, dass namentlich durch die Annahme von Bedingungen nicht nur eine Mehrheit der Forderung, sondern sogar ein grosser Reichthum an Aufgaben auf Grundlage derselben Composition gewonnen werden kann[55]. Problemerzeugnisse solcher Art sind in neuerer Zeit vorzüglich unter dem Namen „Polydora" bekannter geworden[56]. Da sie jedoch vor Allem eine für die Vielheit der Forderung geeignete Position voraussetzen, also wesentlich das synthetische Verhältniss zwischen Position und Forderung berühren, so bleibt ihre genauere Behandlung von dem analytischen Theile ausgeschlossen.

II. Bedingungen.

Das Wesen der unter dem Namen Bedingungen anerkannten Modalitäten der Forderung wird durch Betrachtung ihres Zweckes und Inhaltes festgestellt; sodann kommt in formeller Beziehung ihre geeignete Angabe und Fassung in Betracht; endlich sollen die einzelnen Modalitäten selbst, welche durch wiederholte Anwendung in das Aufgabenwesen allmählich eingebürgert sind, zu einer speciellen Uebersicht zusammengestellt werden.

a. Zweck und Inhalt.

Alle Bedingungen haben zum gemeinsamen Inhalt eine Specialvorschrift, welche die gemeine gesetzliche Freiheit der handelnden

---

Aufgabe von Z. de Manteuffel (Koch II, S. 309, No. 299): Weiss. Kg1. Ta4. Ld4. Sc6, d5. Ba6, b3, c2, d3, g2. Schwarz. Ka8. Ba7, g3. Der Weisse lässt dem Schwarzen die Wahl, ob er in sechs Zügen matt gesetzt oder gezwungen werden will selbst matt zu setzen. Zu dem unter Position 84 (S. 98) mitgetheilten Bauermatt von Lichtenstein hat J. G. Schultz in Upsala ein Selbstmatt in 13 Zügen (Sz. 1860, S. 155, No. 1105) gefunden. Umgekehrt hat die Sz. (1846, S. 213) zu der Composition eines indischen Selbstmattes die Forderung eines Bauermattes gestellt.

[55] Man sehe No. 264 bei Koch (II, S. 285) von Zoega de Manteuffel: Weiss. Kc3. Te8. La8. Sd2, e7. Ba4, c2. Schwarz. Kd6. Db6. Td7. Bc7. Der Weisse macht sich anheischig, im zweiten Zuge mit einem Springer, im dritten mit dem Thurm, oder im fünften mit dem Bauer c2 matt zu setzen. 1. Sc8 Kc5. 2. Te5† (2. Se4 ‡) Td5. 3. Sb3 (3. Td5 ‡) Db3. 4. cb Te5† 5. b4 ‡. — Andere Compositionen mit mehreren Forderungen finden sich in Sz. unter 307 (V, S. 374), 729 (XI, S. 175), 617 (IX, 334), ferner zusammengesetzte Selbstmatts in Sz. unter 175 (III, S. 410), 322 (V, S. 444). 633 (IX, S. 407), 742 (XI, S. 248).

[56] Vgl. Sz. No. 145 (III, S. 249), auch Sz. XII, S. 144; Polydora mit Selbstmattforderungen finden sich bei Brede unter No. 96, sodann in Sz. unter No. 645 (X, S. 76), 519 (VIII, 176), endlich 579 (VIII, S. 408).

Partei in irgend einer besonderen Richtung und gewöhnlich zu dem Zwecke beschränkt, dass auf Seite der Lösung die Schwierigkeiten im Allgemeinen erhöht, zu Gunsten der Production aber die intendirten Combinationen möglichst sicher gestellt werden. Dergleichen Beschränkungen können an sich nicht zurückgewiesen werden, da sie selbst in die praktische Partie seit alter Zeit mit Vorliebe aufgenommen und auf dem weiten Felde des Vorgabespieles in mannigfacher Richtung gepflegt worden sind. Vorzüglich begünstigt dieser Grund diejenigen Specialvorschriften, welche das Ende des Spieles, also für die Aufgaben das Resultat der Forderung, betreffen und dieses in Rücksicht des Ortes wie der Mittel näher begrenzen. Der besondere Werth, welcher in früherer Zeit auf gewisse Mattarten, z. B. mit bestimmten Figuren namentlich mit dem Bauer, gelegt wurde, musste natürlich bald auf das Aufgabenwesen zurückwirken, sodass schon sehr alte Problemerzeugnisse entsprechend bedingte Forderungen darbieten. Modalitäten solcher Art, welche nicht nur zur praktischen Anwendung gelangten, sondern auch bei den Aufgaben den vorzüglichsten Theil der Forderung direct berühren, werden als natürliche Bedingungen bezeichnet, während alle anderen Beschränkungen, welche der Praxis ferner liegend erst durch künstlichere Ausbildung des Problemwesens hervorgerufen sind, die Klasse der künstlichen Bedingungen ausmachen. Endlich sind noch hier und da gewisse Ausnahmsbestimmungen zuweilen versucht worden, welche entschieden gegen die Natur des Spieles verstossen und daher als unnatürliche Bedingungen Zurückweisung verdienen.

1. Natürliche Bedingungen.

Vorausbestimmung des Mattfeldes oder der mattsetzenden Figur scheint eine schon in früherer Zeit für die Praxis beliebte Vorgabe gewesen zu sein, nicht minder wurde auf die Mattsetzung durch geringere Steine, namentlich durch den Bauer, damals ein vorzügliches Gewicht gelegt. Da in der lebenden Partie diese Modalitäten den Sieg im Allgemeinen erschweren mögen, so wurden auch bald componirte Stellungen mit dergleichen Beschränkungen als besonders feine und schwierige Erzeugnisse angesehen sowie als Blüthen der Problemcomposition mit Vorliebe gepflegt. Auch von neueren Problemforschern wird die Annahme von Bedingungen im Allgemeinen als Steigerung

der Schwierigkeit betrachtet und nicht selten zur Erzeugung neuer Aufgaben auf Grundlage schon vorhandener Compositionen empfohlen.

1. Was die Annahme der bedingten Mattsetzung im praktischen Spiele betrifft, so bietet die Localisirung auf vorausbestimmtem Felde im Allgemeinen geringere Schwierigkeit als die Beschränkung auf eine bestimmte Figur. Im ersteren Falle genügt die einfache Abwicklung des Spieles und der Erwerb eines bestimmten numerischen Uebergewichtes, um am Schlusse den einzelnen König der Gegenpartei auf das festgesetzte Mattfeld zu zwingen. Die zweite Modalität erheischt dagegen während des ganzen Spielverlaufes stetige Rücksicht auf Erhaltung der Mattfigur, zu welcher meistentheils ein Springer oder Bauer gewählt wird. Da der betreffende Stein gewöhnlich vor Beginn des Spieles durch irgend ein Zeichen hervorgehoben oder gekrönt wird, so sind die Kunstausdrücke *Chevalier couronné* und *Pion marqué* eingeführt worden.

122.

M. L. Schachpartien, S. 194.

Schwarz.

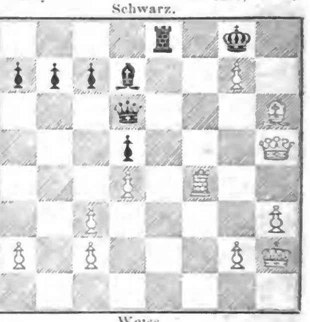
Weiss.

Matt in drei Zügen durch den Springer. Endspiel einer Partie mit *Chevalier couronné* (Sb1) [57].

123.

T. Loyd. Sz. 1856, S. 340.

Schwarz.



Weiss.

Matt in sechs Zügen durch Bauer g2. Endspiel einer Partie mit *Pion marqué* (Bg2) [58].

[57] M. L. (Weiss) gegen Frl. J. v. S. (Schwarz): 1. e4 e5. 2. Sc3 (a) Sc6. 3. f4 ef. 4. Sf3 g5. 5. Lc4 g4. 6. 0—0 gf. 7. d4 fg. 8. Lf7‡ Kf7: 9. Dh5† Kg7. 10. Tf4: Sh6. 11. Le3 (b) d6. 12. Se2 De7. 13. Kg2: Le6. 14. Taf1 Lf7. 15. Dh6‡ Kh6: 16. Tg4† Kh5. 17. Sg3 (c) Kg4: 18. Tf5 h6. Weiss erzwang nun das Matt durch 19. h3† Kh4. 20. Th5† Lh5; 21. Sf5 †. — (a) Die frühe Bewegung des wichtigen Springers scheint gewagt, soll aber zu voreiligen Angriffen verleiten, die wohlweislich von Schwarz vermieden werden. — (b) Stärker an sich wäre Tf3, Weiss hat aber schon jetzt das Springermatt im Auge. — (c) Das durch 17. h3 unmittelbar angedrohte Matt würde Schwarz wahrscheinlich zum Damenopfer und damit zur Vereitlung des Springermatts überhaupt bewogen haben.

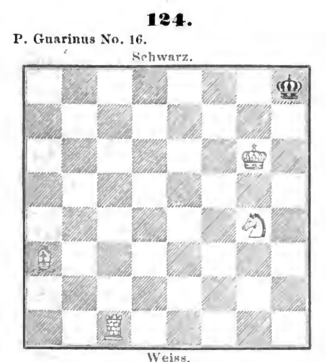
[58] T. Loyd (Weiss) gegen S. Loyd (Schwarz): 1. e4 e6. 2. d4 d5. 3. Sc3 Lb4. 4. e5 f6. 5. Lf4 fe. Dh5† g6. 7. De5: Lc3‡ 8. bc Sf6. 9. Ld3 Sc6. 10. Dg5

2. Viele, durch frühere Autoren zusammengestellte und dadurch uns erhaltene, Compositionen aus alter Zeit gründen sich auf bedingte Mattsetzung, namentlich durch einen bestimmten Bauer. Verschiedene Beispiele dieser Art sind uns von Lucena überliefert, und in Damiano's Sammlung machen sie sogar die grosse Mehrzahl aus. Auch J. Mennel hat unter seinen wenigen (7) künstlichen Endspielen (vgl. S. 47 N. 10) zwei, die ein Feldmatt und zwei andere, die ein Bauermatt fordern.

124.

P. Guarinus No. 16.

Schwarz.



Weiss.

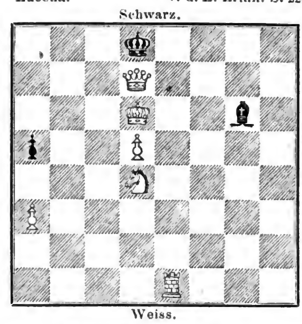
Matt in 6 Zügen auf dem Felde d5.

(Nach alter Spielweise.)

125.

Lucena. v. d. L. Erinn. S. 221.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in vier Zügen.

(Nach alter Spielweise.)

3. Die Schwierigkeit der Lösung wird im Allgemeinen, aber nicht immer, durch die gedachten Beschränkungen des Matt gesteigert; zuweilen dienen letztere sogar zur Begrenzung und Erleichterung der Lösungsthätigkeit. Der Grund liegt in Gruppirung der Steine, insofern die Rücksicht auf vorgeschriebene Zügezahl und gegenseitige Stellung der Mattfigur und des feindlichen Königs die Combinationsmöglich-

---

De7. 11. h3 Df7. 12. Se2 h6. 13. Dg3 Sh5. 14. De3 0—0. 15. Lh6: Te8. 16. Dg5 Se7. 17. Sg3 Sg3: 18. fg Sf5. 19. 0—0 Dh7. 20. Lf5: ef. 21. Tf4 Ld7. 22. Taf1 Lb5. 23. Tf2 Te1† 24. Kh2 Ld7. 23. g4 Te4. 26. gf Tf4: 27. Tf4: Te8. 28. fg Dc7. 29. Dh5 De6 (falls De2 so Tf8 nebst De2:) 30. g7 Dd6. Weiss kann nun das Matt durch 31. Df7† Kh7. 32. g8D† Kh6: 33. Df6† Df6: 34. Tf6: Kh4. 35. Dg6 Kh4. 36. g3 ǂ (oder 33. . . Kh5. 34. De8ǂ Le8: 35. g4 ǂ) erzwingen. — In Wirklichkeit erzwang Weiss (T. Loyd) das Matt erst in 9 Zügen durch 31. Df7† Kh7. 32. g8D† Kh6: 33. Dh7† Kg5. 34. Dg7† Dg6. 35. Tg4 Kh5. 36. Tg5† Kh4. 37. Th5† Kh5: 38. Dg6ǂ Kh4. 39. g3 ǂ. Unter Herrschaft der Regel, nur in geschlagene Officiere die Bauern umzuwandeln, ist das Matt in 10 Zügen zu erzwingen durch 1. Df7† Kh7. 2. g8T† Kh6: 3. Dg7† Kh5. 4. Dh7† Dh6. 5. Tf5† Lf5: 6. Df5ǂ Dg5. 7. Dh7† Dh6. 8. Df7† Dg6. 9. Dg6† Kh4. 10. g3 ǂ.

keiten vereinfachen kann. Als Beispiele der allgemeinen Regel, also der gesteigerten Schwierigkeit, mögen nachstehende Positionen dienen.

126.

d'Orville u. Rosmann. Sz. III, 422.

Schwarz.

Weiss.

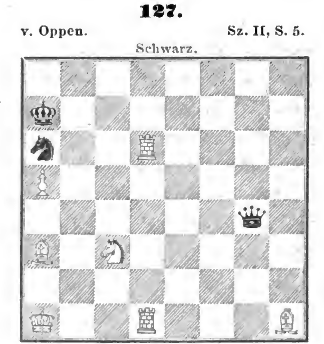
Diese Position ist ursprünglich von d'Orville mit der Forderung eines Matt in zwei Zügen gegeben.

Rosmann hat nachträglich die Forderung gestellt, den schwarzen König in drei Zügen auf seinem Standfelde d5 matt zu setzen[59].

127.

v. Oppen. Sz. II, S. 5.

Schwarz.



Weiss.

„Hier ist als erste Aufgabe das einfache Matt in vier Zügen zu geben.

„Die zweite besteht darin, dass der Bauer in sieben Zügen Matt geben soll, ohne einen der feindlichen Steine zu nehmen“ [60].

4. Ausser den erörterten Modalitäten kommen noch gewisse Combinationen in Betracht, an welche die Mattsetzung zuweilen gebunden wird. Dahin gehören die Vorschriften, durch ein Abzugschach oder Doppelschach, durch *en passant*-Schlagen etc. das Matt zu bewirken.

---

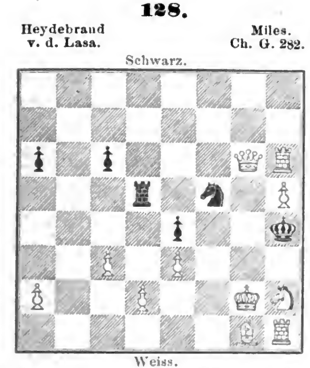
[59] Aehnliche Bearbeitungen schon verhandener Compositionen, namentlich durch die nachträgliche Forderung eines Bauermatt, sind von Rosmann in demselben Jahrgange der Schachzeitung (1848) S. 430 u. 432 mitgetheilt.

[60] v. Oppen macht in einem seiner Aufsätze über Schachprobleme (Sz. 1847, S. 1 ff.) auf die Steigerung der Schwierigkeit durch hinzugefügte Bedingungen ausdrücklich aufmerksam. Zunächst empfiehlt er für die Composition von Aufgaben die Construction eines einfachen Matt (Sz. II, S. 4 unt.), sodann fährt er fort: „Nun knüpfe man das Matt an eine Bedingung und erforsche, ob mit dieser und in wie viel Zügen die Lösung erfolgen könne?“ etc., endlich heisst es: „Nachstehendes Diagramm macht die Verfahrungsart und die Gradation der Schwierigkeit deutlicher,“ und hierauf folgt die oben unter 127 wiedergegebene Position nebst den beigefügten Forderungen.

128.

Heydebrand v. d. Lasa. — Miles. Ch. G. 282.

Schwarz.



Weiss.

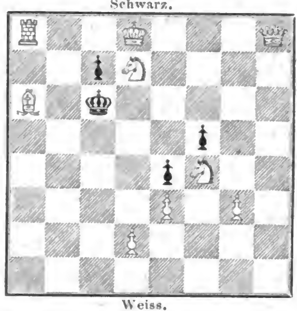
Matt in zwölf Zügen auf h4 durch Abzugschach des bis jetzt auf h6 befindlichen Thurmes.

1. Lf2† 2. Df6† 3. Tb1. 4. Tb8. 5. Tbh8. 6. T6h7. 7. Tb7. 8. d3. 9. Tb1. 10. Th1. 11. Df4† 12. Sf1 ‡.

129.

F. Capraez in Chur. — Sz. 1854 S. 262. Miles, Ch. G. 315.

Schwarz.



Weiss.

Matt in zwölf Zügen durch Doppelschach von Dame und Thurm, ohne diesen mehr als zwei Mal zu ziehen.

1. Db2. 2. Db8. 3. Lf1. 4. Lg2. 5. d4. 6. Ta1. 7. d5† 8. g4. 9. Td1. 10. Le4: 11. Db4† 12. dc (en p.) ‡.

Die Bedingung des einfachen Abzugschach hat für manche Selbstmattaufgaben besondere Wichtigkeit, man sehe z. B. No. 116 der Schachzeitung von 1848 S. 93, ferner die Preisaufgaben Nathan's in 1855 S. 264 und 1856 S. 80. Ein sehr künstliches Selbstmatt durch Doppelschach findet sich bei Brede, Alm. 102, sowie in Sz. IX, S. 336.

2. Künstliche Bedingungen.

Modalitäten, welche nicht ausschliesslich den Mattzug betreffen, sondern während des Spielverlaufes überhaupt der handelnden Partei Beschränkungen auferlegen, empfehlen sich weniger für praktische Uebung und sind deshalb in der Regel nur bei abgeschlossenen Stellungen künstlicher Erzeugnisse anwendbar. Durch wiederholten Gebrauch und durch ihre Veranlassung besonderer und an sich naturgemässer Feinheiten haben aber dergleichen künstliche Bedingungen für das Problemwesen allgemeine Anerkennung gefunden. Ihr Zweck ist theils ein positiver, wenn sie die intendirte Combinationsreihe auf selbstständige Weise begründen, theils ein negativer, wenn sie nur zur Sicherung der intendirten Spielweise, also zum Ausschluss aller sonst

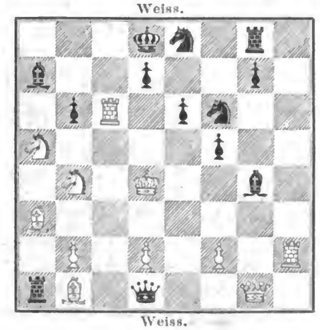
möglichen Lösungsarten dienen. Ausserdem können sie auch zur Steigerung der Schwierigkeit mit den natürlichen Bedingungen oder unter Umständen mit einander combinirt werden. Dem Inhalte nach lassen sich allgemeine Andeutungen, welche den intendirten Spielverlauf des Problemes im Ganzen kennzeichnen, von speciellen Beschränkungen unterscheiden, die sich auf einzelne Freiheiten der handelnden Partei, namentlich auf die Handhabung des Materiales und auf den Schachangriff u. s. w., beziehen. Hieraus ergeben sich für die Betrachtung im Einzelnen 1) allgemeine Bestimmungen, 2) Unbeweglichkeit und Unverletzlichkeit, 3) Schachzwang und Schachverbot, 4) gemischte Beschränkungen.

1. Allgemeine Bedingungen, die eine selbstständige Combinationsreihe begründen, sind nicht selten in beschreibende Ausdrucksweise gekleidet, welche die hervorragenden Momente des Spielverlaufes andeutet. Die Angabe bestimmter Figuren, deren ausschliessliche ununterbrochene Benutzung zum vorgeschriebenen Resultate führen soll, die Andeutung gewisser Aufopferungen, welche von der Production beabsichtigt sind, die Bezeichnung eines bestimmten Weges, den der feindliche König zurückzulegen hat, sind die gewöhnlichsten hierher gehörigen Fälle[61].

130.

Mendheim. Taschenbuch, S. 53.

Weiss.



Weiss.

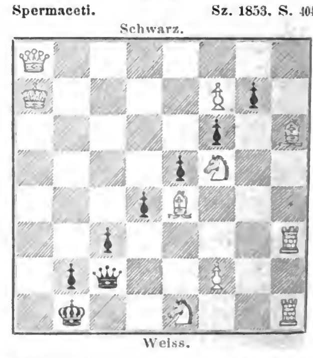
„Es sollen nur die beiden Springer a5 und b4 ziehen und in zwölf Zügen auf a2 matt setzen.“[62]

1. Sb7† 2. Sd5† 3. Sd8† etc.

131.

Spermaceti. Sz. 1853. S. 404.

Schwarz.



Weiss.

„Weiss setzt in 16 Zügen den schwarzen König, nachdem es ihn bis h8 und wieder herunter getrieben, auf b1 matt.“[63]

1. Sc2‡ 2. Kb6† 3. Da3† etc.

---

[61] Ueber die vorgeschriebene Aufopferung vergleiche man folgende Fassung

Ausserdem fallen noch unter die allgemeinen Bestimmungen die ausdrückliche Forderung eines doppelten oder mehrfachen Weges, auf welchem das in vorgeschriebener Zügezahl verlangte Resultat herbeigeführt werden soll (wie in No. 1040 und 1064 der Schachzeitung von 1859 S. 265 und 358), ferner die qualificirte Zügezahl, bei der aber auch (Note 18 S. 114) der negative Zweck, die intendirte Combinationsreihe sicher zu stellen, vorwiegen kann. Letzteren Sinn hat auch im Allgemeinen die Bestimmung, dass eine Figur nach der anderen ziehen solle, z. B. in der alten Stellung des weissen Königs auf e5, seiner Thürme auf d5, f5 und des schwarzen Königs auf e7, vgl. Greco 4 und Lucena 16 in v. d. Lasa's Erinnerungen S. 144 und 204. Derselbe Zweck führt mitunter zu der Vorschrift, dass Varianten ausgeschlossen sein sollen, welche dem Erfolge nach mit der Bedingung durchgreifenden Schachzwanges zusammenfällt.

2. Die Vorschrift der Unbeweglichkeit beschränkt die handelnde Partei in Benutzung ihrer eigenen Steine, während durch die Unver-

---

der in Note 25 S. 82 angeführten Aufgabe von Brede, welche ein ersticktes Matt in der Mitte des Brettes fordert: „Weiss lässt sich alle Steine mit Ausnahme des mattsetzenden Springers schlagen", bei Miles unter No. 246: „White playing first will sacrifice all his men except one Knight, with which he will give checkmake on the seventeenth move." — Zu folgender Composition von K. F. Schmidt: Weiss. Kg3. Da6. Ta5, f1. Lh3, h6. Sc4, h7. Be2, c5, d4, e3. Schwarz. Ke4. Sc3, f7. Be7 fasst Miles (No. 91) folgendermassen die Forderung: „The white men commence the fray, and both their Knights being killed, Private Soldier c5 heroically determines to win his spurs, and as a newly dubbed Knight to decide the battle, which he does at the ninth stroke from the beginning." — Auch die zu Position 82 (Note 40 S. 97) gegebene Andeutung, dass Weiss am Schlusse der Lösung sich im Besitze der Steine, welche Schwarz verloren hat, befinde, kann hierher gerechnet werden.

[62] Dieses Springermanöver, welches später von Petroff zu einer symbolischen Aufgabe benutzt ist, kehrt auch in No. 28 und 47 der Aufgaben bereits wieder. — Hierher gehört noch folgende Composition von A. de Rivière: Weiss. Kf2. Ld2, e4. Sg5, h6. Ba4, b3, c5, d7, e6, h4. Schwarz. Kh8. Ba5, a6, b4, h5. Matt in 13 Zügen unter ausschliesslicher Bewegung des Damenlaufers.

[63] Folgendes Erzeugniss desselben Componisten: Weiss. Kb2. Dd7. Lf1, h4. Sb8, f8. Ba2, g2. Schwarz. Ka5. Ba4, b5, c4, d5, e4, f5, g4, h5. Matt durch Bg2 in 8 Zügen auf h4 (Sz. VIII, 405) hat bei einer präciser gefassten Forderung einen ähnlichen Inhalt wie die verwandten von Brede schon früher verfassten Compositionen des Almanachs 99—101. No. 99 lautet: Weiss. Kd2. Dg2. Ta7, f3 Lh5. Sg8. Bb2. Schwarz. Ke4. Bb4, b6, c5, d4, d6, e5, f4, f6. „Der schwarze König muss alle Felder zwischen den Bauern durchwandern und im achten Zuge matt sein. Kein schwarzer Bauer darf vom Platz."

letzlichkeit ihre Gewalt über die Figuren des Gegners gehemmt wird. Beide Einschränkungen dienen zunächst als Grundlage eigenthümlicher Mattführungen, die einerseits durch geschickte Verwerthung bestimmter numerischer Kräftezahl, andererseits durch geeignete Umgehung entgegenstehender Hindernisse intendirt werden.

a. Dem einzelnen König gegenüber wird häufig der König der handelnden Partei als unbeweglich angenommen, um ersteren allein durch die übrigen Officiere in die Mattstellung zu zwingen. Vgl. Pos. 132. Beim einfachsten Matt von König und Dame gegen den einzelnen König erfordert diese Bedingung den Stand des unbeweglichen Königs auf einem der vier Felder c3, c6, f3, f6; wird die Dame durch andere Figuren, z. B. durch Thurm und Springer, ersetzt, so genügen andere Stellungen wie in folgender Composition von Petroff: Weiss. Kc5. Ta1. Sb1. Schwarz. Kh8. Weiss macht matt ohne den König zu ziehen[64]. (Sz. XII, S. 30 u. 275.) Werden ausser dem Könige noch andere Figuren als unbeweglich angenommen, so wird die eigentliche Bedeutung des Inhalts durch die positive Bestimmung, dass die übrigen Figuren ausschliesslich ziehen sollen, zuweilen noch besser angedeutet. Man vergleiche Position 133, deren Forderung correcter lauten würde: „Weiss zieht nur Springer wie Bauer und erzwingt das Matt in spätestens 21 Zügen.“[65]

---

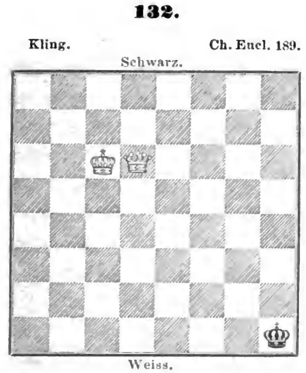
[64] Man sehe noch ein Beispiel von Franz: Weiss. Ka6. Lc2, c3. Sb4. Schwarz. Ka3. Matt in zwölf Zügen mit dem Springer, ohne den König zu ziehen (Sz. 1849, S. 30). Ausserdem erinnere man sich an die in Note 16 S. 113 angeführte Studie.

[65] Auf derselben Idee beruht folgende in den Strassburger Geheimnissen aufgeführte Composition: Weiss. Ka6. Th7. Sd4. Schwarz. Ke8. Koch (Cod. II, S. 291) bemerkt hierzu: „Weiss verpflichtet sich, in 10 Zügen matt zu setzen, ohne seinen König zu rücken und den Thurm mehr als einmal zu ziehen. Ein sehr merkwürdiges Spiel des Springers, um den feindlichen König nach und nach in eine Stellung zu nöthigen, worin er nothwendig matt werden muss.“ 1. Sc6 Kf8. 2. Se7 Ke8. 3. Sg6 Kd8. 4. Sf8 etc. — Zu No. 546 in Sz. 1853, S. 272: Weiss. Ke2. Tc1. Se3. Bd2, e4, e5, e6, f2. Schwarz. Ke8 lautet die Forderung: „Weiss darf mit seinem Könige nur einmal, mit Springer und Bauern gar nicht ziehen und soll in 10 Zügen matt machen.“ Die positive Fassung würde auf ausschliessliche Bewegung des Thurmes und einmalige Bewegung des Königs lauten. Besser wäre aber folgende Stellung: Weiss. Kf3. Tc1. Se3. Bd2, e5, e6. Schwarz. Ke8, nebst der Forderung: Matt in sieben Zügen unter ausschliesslicher Bewegung des Thurmes.

132.

Kling. Ch. Encl. 189.

Schwarz.



Weiss.

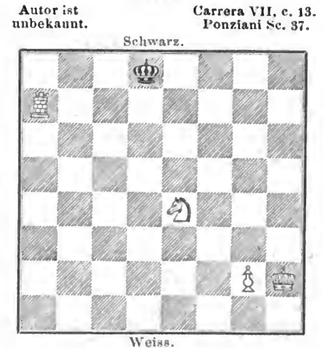
Matt in 24 Zügen ohne den König zu bewegen.

1. Dh6 † Kg2. 2. Dh5 Kf3. 3. Dg4 etc. (Vergl. wegen der Lösung auch Preti, Traité p. 11.)

133.

Autor ist unbekannt. Carrera VII, c. 13. Ponziani Sc. 37.

Schwarz.



Weiss.

Matt in spätestens 21 Zügen, ohne König und Thurm zu bewegen.

1. Sc5 Kc8. 2. Sa6. 3. Sb8 Kc8. 4. Sd7. 5. Sb6 etc.

Als ein anderes Beispiel der Unbeweglichkeit möge folgende Composition dienen: Weiss. Kd5. Le5, f5. Be6. Schwarz. Ke8. Matt in fünf Zügen, ohne Laufer e5 zu bewegen[66]. Zuweilen ist die Unbeweglichkeit nur partiell, indem der betreffenden Figur wenigstens ein Zug gestattet wird, z. B. in folgender Stellung: Weiss. Kh1. Tf1. Schwarz. Kh8. Matt in 11 Zügen, ohne den Thurm vorher zu ziehen[67]. Gewöhnlich dient die partielle Unbeweglichkeit dem schon erörterten negativen Zwecke und erscheint dann meist, z. B. in Pos. 129, in Begleitung anderer Modalitäten. Auf letztere Weise findet auch die totale Unbeweglichkeit Anwendung, welche namentlich, wie in Pos. 134, mit der Forderung eines Figurmatt combinirt

134.

Grünbaum. Sz. 1849, S. 29.

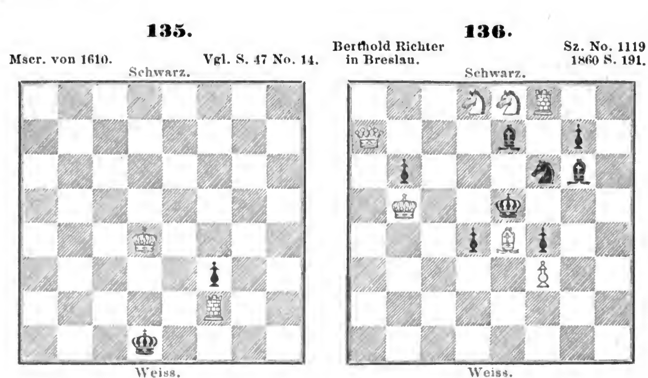
Schwarz.

[66] Die Position wurde ursprünglich von Bone mit der Forderung eines sechszügigen Bauermatt gegeben; die oben angedeutete Bedingung rührt von Rosmann (Sz. 1848, S. 426) her.

[67] Die Lösung beruht auf dem Prinzip der Opposition: 1. Kh2 Kg8 (beste). 2. Kg2 (durch Kg3 ginge die Opposition verloren) Kh8. 3. Kf3 (Tempogewinn, ohne die Opposition zu verlieren) Kg7. 4. Kg3 Kh7. 5. Kf4 etc.

wird. Dieses wird meist durch den unbeweglichen Stein selbst gefordert, welcher dann nur Dame, Thurm oder Laufer, deren Schlusswirkung durch Abzug erfolgt, sein kann. Die Forderung zu 134, dass der Thurm im 8. Zuge Matt geben soll ohne seine Stelle zu verlassen", wird durch 1. Dg7. 2. Sd6. 3. Df8. 4. De8. 5. Dc8. 6. Dd8. 7. Sb5. 8. ab ╪ erfüllt.

b. Der einfachste Fall der Unverletzlichkeit entspringt aus der früher üblichen Regel vom *Roi dépouillé*, also aus der Vorschrift, dem feindlichen Könige wenigstens den letzten Stein zu lassen; ein praktisches Endspiel solcher Art stellt sich in Position 135 dar. Von zusammengesetzten Combinationen, die auf durchgreifende Annahme der Unverletzlichkeit für alle feindlichen Steine sich gründen, bietet Pos. 136 ein Beispiel.



Schwarz zieht; Weiss macht matt ohne den Bauer zu nehmen. [68]

Weiss macht ohne zu schlagen in fünf Zügen matt. [69]

Zu Aufgaben mit künstlichen Zielen und bedingten Forderungen,

---

[68] Schwarz zieht K—e1, sodann —d1 etc.; Weiss geht mit dem König über e3, f4, g3, h2, g1 etc. bis e3 und erreicht dann mit wenigen Zügen des Thurmes das Ziel. Man vergleiche eine Aufgabe von dem Inder Danda Thavin: Weiss. Kc5. Sa5, e5. Bd4. Schwarz. Kb8. Bd5. Weiss gewinnt ohne den Bauer zu schlagen. (Sz. No. 642 in 1855 S. 39.)

[69] Nach 1. Dd7 Sd7: (beste Antwort) erzwingt Weiss durch 2. Tf5† etc. auf directem Wege das Matt. Aehnlich ist eine Aufgabe von A. Veeck (Sz. 1860, S. 127, No. 1098): Weiss. Kg2. Da6. Td2. Lh2. Sd1. Bb3. Schwarz. Ke4. Dc8. Tf3, f5. Bg5. Matt in sechs Zügen ohne zu schlagen.

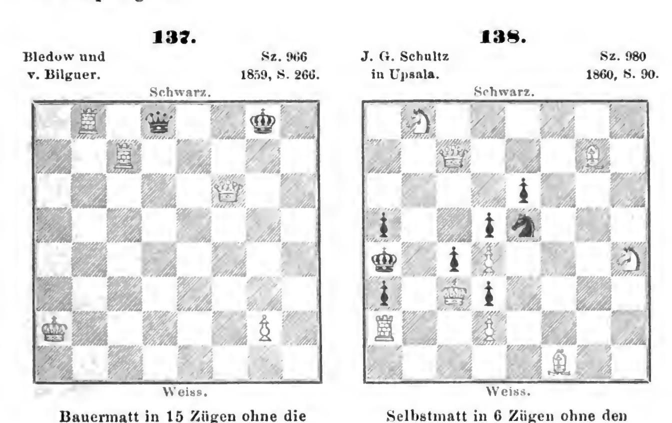
namentlich zu Selbstmatts und Bauermatts, wird die Unverletzlichkeit einer oder mehrerer Figuren der Gegenpartei häufig als geeignetes Erschwerniss und als Grundlage ganz besonderer Combinationen hinzugezogen. So illustrirt Position 137 die Möglichkeit, auf einfachste Weise die grosse Macht der unverletzlichen Dame zu paralisyren, während Position 138 von der Wirksamkeit des Laufers gegen den Springer ein Beispiel giebt.

137.

Bledow und v. Bilguer. — Sz. 966 1859, S. 266.

138.

J. G. Schultz in Upsala. — Sz. 980 1860, S. 90.



Bauermatt in 15 Zügen ohne die Dame zu schlagen.[70]

Selbstmatt in 6 Zügen ohne den schwarzen Springer zu schlagen.[71]

Auch kann die Schwierigkeit durch besondere Placirung der unverletzlichen Figur erhöht werden, z. B. beim Feldmatt durch ihre Postirung auf dem Mattfelde oder beim Figurenmatt durch ihre Bedrohung der Mattfigur.

---

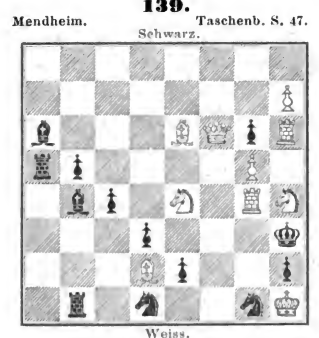
[70] Die Lösung erfolgt durch 1. Tg7† 2. Tg3† 3. Tb7† 4. Dg6† 5. Dh6† 6. Df6† 7. Tb8† 8. Th3. 9. g4 Dh3: (beste) 10. De7† 11. Th8. 12. Tg8† 13. Df6† 14. Df7† 15. g5 †. Wegen der Details sehe man die ausführliche Deduction in Sz. 1859 S. 266—268. — Ausserdem vergleiche man die unter No. 2 der Note 7 S. 109 angegebene Aufgabe, ferner das in Sz. 1855 S. 358 mitgetheilte Problem, endlich Lucena in v. d. Lasa Erinn. S. 208.

[71] Das Ziel wird erreicht durch den Anfang 1. Lh3 Sc6. 2. Lg4 Sd4. 3. Ld1† etc. ausführliche Erörterungen finden sich in Sz. 1860, S. 89—92. — Dazu vergleiche man ein Selbstmatt von v. Oppen in Sz. 1854, S. 160 (= v. O. S. 179), sowie mehrere von Petroff componirte und von Jänisch in seiner Theorie des Selbstmatt (S. 58, k.) mitgetheilte Compositionen.

139.

Mendheim. Taschenb. S. 47.

Schwarz.



Weiss.

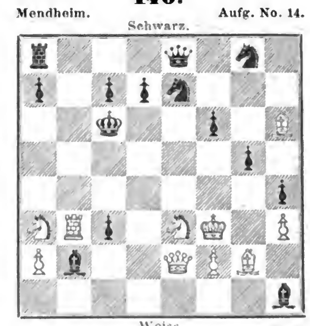
„Der Bauer h2 sei unverletzlich, und auf demselben Felde gebe man in 8 Zügen Schachmatt."

1. Df1 ef:D. 2. Tg1† 3. Sg2† 4. Se1† hg:S. 5. Th4† 6. h8D† 7. Sf6† 8. Dh2 ‡.[72]

140.

Mendheim. Aufg. No. 14.

Schwarz.



Weiss.

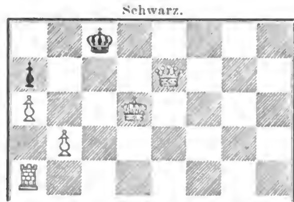
Matt durch den Königslaufer (g2) in 10 Zügen, ohne den schwarzen Damenläufer (h1) zu schlagen.

1. Da6. 2. Tb5 3. Sc2. 4. Tg5: 5. De2. 6. Tg3. 7. Df1. 8. De1. 9. Kf4. 10. Lf1 ‡.[73]

Was endlich den negativen Zweck der Unverletzlichkeit betrifft, so mag folgende Composition als Beispiel dienen: Weiss. Ke1. Ta1. Lb7. Bc4, d6, g6. Schwarz. Kh8. Sh6. Bd7, g7. Hanstein (Sz. 1846, S. 215) untersagt die Wegnahme des Springers und fordert ein fünfzügiges Matt: 1. Ta8† 2. Lc6. 3. d7. 4. d8S. 5. Sf7 ‡. Durch das Verbot wird die Nebenlösung 4. Tg8† 5. d8T ‡ zurückgewiesen und die Idee der intendirten Combination sicher gestellt[74].

141.

Schwarz.



Matt in 8 Zügen durch Bb5, ohne Ba7 zu schlagen oder ziehen zu lassen.

c. Unbeweglichkeit und Unverletzlichkeit können in der Bestimmung, einen feindlichen Stein weder zu schlagen noch zum Zuge kommen zu lassen, vereinigt werden. Der bevorzugte Stein, gewöhnlich ein Bauer, bleibt dann stabil auf seinem Platze, weshalb sich die genannte Doppelbeschränkung als Stabilität be-

[72] Zur Zeit Mendheims galt in Deutschland die richtige und von den klassischen Meistern Italiens längst anerkannte Beschränkung der Umwandlung des Bauers in geschlagene Offiziere.

[73] Man vergleiche Mendheim's Aufgabe No. 11: Weiss. Ke1. Dh7. Tb7, d7. La2, h4. Bb3, c4, d5, e6, f5. Schwarz. Ke8. Db2. Le7. Bf3. Matt durch den Königslaufer (a2) in zwölf Zügen ohne die schwarze Dame zu nehmen.

[74] Vgl. No. 23 von Lucena (= Dam. 25), ferner No. 9 u. 20 von Damiano.

zeichnen lässt. Ein Seitenstück zu dem in Position 141 vorgelegten Beispiele (dessen Lösung durch 1. Ke6. 2. Df8. 3. Tc4. 4. Dc5. 5. b6. 6. Ta4. 7. Dc7. 8. b7 erfolgt), bietet No. 38 von Ponziani: Weiss. Ke1. Db7. Ld8, e8. Bg5. Schwarz. Kg8. Dd6. Bauermatt in 7 Zügen, ohne den schwarzen Bauer vom Platze zu lassen[75].

d. Verwandt mit der Unverletzlichkeit ist die Schonung der eigenen Steine, also die Bedingung, dass die handelnde Partei sich keinen oder wenigstens nicht gewisse Steine darf schlagen lassen. Ein Beispiel dieser sehr selten angewendeten und überhaupt wenig empfehlenswerthen Modalität findet sich in folgender Composition: Weiss. Kg6. Dh5. Th4. Lh7. Ba5, b6, d2, e5. Schwarz. Kh8. Lf8. Ba6, b7, e6, e7, — deren Forderung (Sz. 1852, S. 402) lautet „Weiss darf sich nichts schlagen lassen und soll Schwarz zwingen, in 14 Zügen matt zu setzen[76]

3. Der Schachzwang, eine weniger gebräuchliche Modalität, ist, wenn er als ausschliessliche Bedingung auftritt, gewöhnlich total und nicht selten als Schach und Gegenschach auf beide Seiten bezüglich; zuweilen kommt auch die ausdrückliche Bedingung von ununterbrochenem Abzugschach für die handelnde Partei vor.

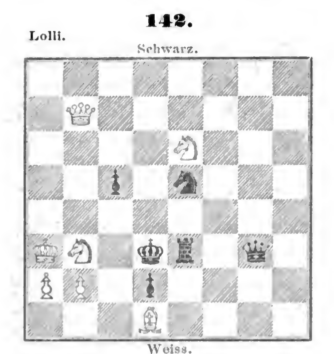
---

[75] Hierher gehören folgende künstliche Erzeugnisse von Brede: a) No. 103. Weiss. Kd1. Dc1. Tg8. Le1, g4. Sa3, g7. Ba2, g5, h5. Schwarz. Kd3. Bc3, c5, c7, d5, d7, e3, e5, e7. „Matt in 15 Zügen mittelst beider Springer, ohne einen schwarzen Bauer zu schlagen oder ziehen zu lassen.“ — b) No. 104. Weiss. Kf1. Df6. Th5. Lh4. Sc2, d2. Bc3, c5. Schwarz. Ka8. Bb5, c6, d5, f2, f3, f4: „Matt in 15 Zügen mit Bc3, ohne einen schwarzen Bauer von der Stelle zu lassen.“ Sehr zusammengesetzt ist folgende Composition von Trev. Shastree: Weiss. Kf1. Df3. Tf6, f7. Ld3, f2. Sf4, f5. Bb3, c2. Schwarz. Kh8. Bb4, b5, b6, d4, d5, d6. Matt in 32 Zügen ohne die schwarzen Bauern vom Platz zu lassen. Diese Forderung rührt vom verstorbenen J A. Potter her, dessen Lösung sich im amerik. Congressbuch befindet; der indische Componist verlangte ursprünglich 81 Züge, die Bolton schon auf 39 reducirt hatte. Die englische Formel lautet: White to play and mate with Q. B. P. in 32 moves, without capturing any of the black pawns or suffering them to be moved. — Endlich vergleiche man noch die in Note 63 S. 139 angeführte Aufgabe No. 99 von Brede.

[76] Eine Aufgabe von George Walker (Weiss. Kc4. Dc5. Tc8. Sb8, d8. Bb2, b3, b4, b5, b6. Schwarz. Ka8. Sc6. Bb7) fordert das sechszügige Matt mit einem beliebigen Bauer, ohne dass Schwarz eines seiner Steine beraubt oder zum Schlagen eines weissen Bauers genöthigt werde. „White engages to mate with any one of the pawns in ten moves at most, without taking either Knight or Pawn or compelling Black to take the Pawns.“ — Ausserdem vergleiche man das Bauermatt unter No. 406 in Sz. 1852, S 102.

142.

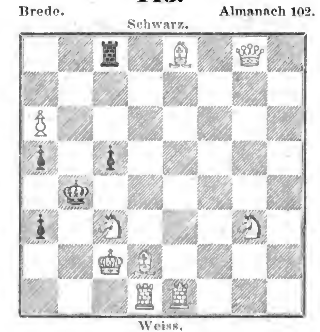
Lolli.



Weiss setzt in 4 Zügen matt, indem er mit jedem Zuge Schach bietet und den Gegner dasselbe zu thun nöthigt.[77]

143.

Bredo. Almanach 102.

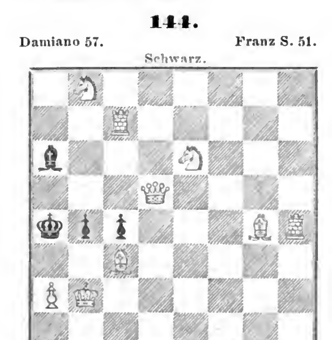


„Matt in 9 Zügen durch Doppelschach. Nur Abzugschach ist gestattet.“[78]

Der partielle Schachzwang erscheint gewöhnlich in Begleitung eines Bauermatt, man vergleiche die unter No. 98 S. 104 mitgetheilte Composition[79]. Viele Erzeugnisse aus alter Zeit, von denen sich mannigfache Beispiele bei Damiano finden, verlangen ausser dem Schach des mattgebenden Bauers noch vorhergehende Schachgebote desselben oder eines anderen Bauers.

144.

Damiano 57. Franz S. 51.



„Weiss giebt mit dem Bauer drei Mal Schach und dabei zuletzt im sechsten Zuge Matt.“

145.

Moonshee Waris Ali. Miles Ch. G. 227.

Schwarz.

Weiss.

Der Anziehende setzt mit dem 10. Zuge matt, indem er in den letzten drei Zügen mit drei verschiedenen Bauern Schach giebt.

[77] Koch entnimmt unter No. 282 (Cod. II, S. 294) dasselbe Problem den Strassburger Geheimnissen, placirt aber die weisse Dame auf b6, wo sie wegen 3. . .

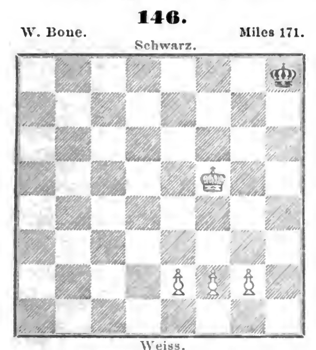
Noch seltener als der Schachzwang findet sich die Bestimmung des Schachverbotes, von dessen totaler Anwendung, natürlich mit Ausnahme des Mattzuges, der Schachkünstler von Lichtenstein, unter No. 69 und 73, zwei Beispiele darbietet. Die partielle Vorschrift findet sich einmal in Koch's Codex angedeutet, welcher ein Endspiel aus der Anastasia (I, S. 63: Weiss. Ka1. Ba2. Schwarz. Kc4. Dh6. Th5. Ba3, b4) mit folgender Forderung (vgl. Note 7 S. 109) begleitet: „Der Schwarze soll mit dem Bauer b4 matt setzen und nicht mehr als höchstens ein Mal Schach bieten; der Weisse soll den Zug haben."

4. Unter den gemischten Beschränkungen, welche einzelne Züge oder Berechtigungen der handelnden Partei ausschliessen, ist haupt-

146.

W. Bone. Miles 171.

Schwarz.



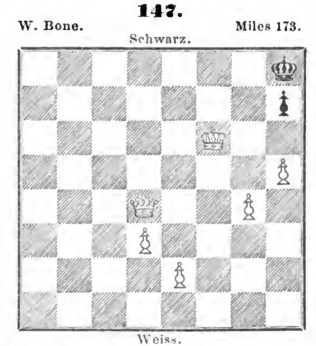
Weiss.

Weiss setzt matt in 21 Zügen, ohne einen Bauer in die Dame zu führen. [81]

147.

W. Bone. Miles 173.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 27 Zügen durch Bg4 ohne den Bauer h7 vom Platz zu lassen. Weiss darf zu derselben Zeit keine anderen Officiere als König und Dame auf dem Brett haben.

Kd5 unrichtig steht. — Ein ähnliches Beispiel in vier Zügen ist von G. Walker componirt: Weiss. Kc3. Da4. Td2. Le5. Schwarz. Ka1. Dg2. Ta2. Sa3, c2. — Wegen des einfachen Schachzwanges ohne Gegenschach vergl. man Lichtenstein No. 85 sowie das Citat in Note 18, S. 114 über Luc. 30 = Dam. 26.

[78] Ein Seitenstück von Capräz findet sich unter No. 59 der schweizerischen Zeitung vom 13. April 1857: Weiss. Kh4. Db7. Ta5, c6. La2, b2. Se5. Bg5, h7. Schwarz. Kh8. Lc2. Be2. „Weiss setzt den schwarzen König auf c4 im siebenten Züge matt und giebt mit jedem Zuge Abzugschach."

[79] Die Lösung lautet: 1. Se6. 2. Lf7. 3. Le8 Kh8. 4. g6. 5. g3. 6. g4. 7. g3. 8. Kh1. 9. Kh2. 10. Kh3. 11. Lf7† etc. — Vgl. noch Licht. 85.

[80] Die Composition, welche der unmöglichen Stellung wegen zu den exceptionellen Erzeugnissen gehört, wird hier als Beispiel einer abnormen Sonderbarkeit mit angeführt. Man erinnere sich übrigens an das in Note 10 S. 110 angedeutete Schlusscitat. Die englische Forderung lautet: „Either parti playing first is to give checkmate in ten moves, the last three of wich are to be three successive checks with three pawns."

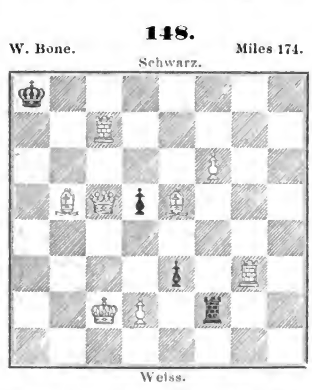
[81] Ein Beispiel anderer Art mit noch anderen Bedingungen ist in Note 16 S. 113 angegeben.

sächlich das Verbot der Umwandlung, welches einen Bauer in die Dame zu führen untersagt, bemerkenswerth. Es kann total für den ganzen Spielverlauf oder nur partiell für gewisse Stadien desselben gegeben sein. Am häufigsten und gewöhnlich in totalem Sinne wird jene Untersagung bei künstlichen Selbstmattaufgaben zur Anwendung gebracht. Auch kann das Verbot selbst wieder dadurch beschränkt werden, dass nur die Umwandlung in gewisse Officiere wie Dame oder Thurm ausgeschlossen wird.[82] — Vgl. noch Mdh. T. B. S. 43.

148.

W. Bone. Miles 174.

Schwarz.



Weiss.

Matt durch Bauer d2 in 24 Zügen unter erschwerenden Umständen.

Von anderen Beschränkungen der handelnden Partei möge nebenstehende Composition ein Beispiel geben. Die erschwerenden Bedingungen derselben lauten, dass Weiss nicht nur Thurm e2 und Bauer f3 auf ihrem Platze halten soll, sondern auch keine Figur auf e2 bringen darf. — Ein einfacheres Beispiel anderer Art bietet Aufgabe No. 10 von Lucena (= Dam. 16), deren Forderung eines dreizügigen Matt dadurch näher bestimmt wird, dass der eine Laufer im ersten Zuge nicht bewegt werden soll.

3. Unnatürliche Bedingungen.

Bestimmungen, welche zu Gunsten der handelnden Partei ausnahmsweise der Gegenpartei Beschränkungen auferlegen, widerstreiten der Natur des Parteiverhältnisses in einer Schachaufgabe und können daher als gültige Bedingungen in das Problemgebiet keineswegs zugelassen werden. Da nach den Grundbegriffen der Schachaufgabe (S. 3) die handelnde Partei allen auf der anderen Seite gesetzlich möglichen Widerstand zu überwinden hat, so kann sie einseitig zwar das volle

[82] Die Forderung zu Aufgabe No. 152 in Sz. 1848, S. 285 (Weiss Kf3. Le2. Sg2. Be5. Schwarz. Kh5. Be7) lautet: „Weiss zieht und giebt in 13 Zügen Matt ohne sich einen Thurm oder eine Dame zu machen.“ Die Lösung (S. 362) beruht aber darauf, dass Weiss den Bauer überhaupt nicht in die Officierreihe bringt.

Mass ihrer eigenen gesetzlichen Freiheit verkürzen, keinesweges aber die Herrschaft der allgemeinen Normen, welcher beide Parteien unterworfen sind, zum Nachtheile der Gegenpartei willkürlich modificiren. Dieses im figürlichen Sinne für die handelnde Partei geltende Verbot hat seinem wirklichen Erfolge nach für die Composition entscheidende Wirksamkeit und untersagt ihr im Einklange mit der allgemeinen Anerkennung, irgend eine für die handelnde Partei zulässige Bedingung auf die Gegenpartei zu übertragen[83]. Nur selten ist diese selbstverständliche Regel von der Production in Wirklichkeit überschritten worden und z. B. die Bestimmung der Unverletzlichkeit wie Unbeweglichkeit auf unnatürliche Weise zur Anwendung gebracht. Man findet dergleichen Ausnahmsfälle, welche die Steine der handelnden Partei für unverletzlich und Figuren der Gegenpartei für unbeweglich erklären, fast nur in vereinzelten Erzeugnissen aus älterer Zeit, die überhaupt zur willkürlichen Production (vgl. Einleitung S. 4—5) grössere Neigung bezeigte. In neuerer Zeit sind dergleichen exceptionelle Erzeugnisse als Ausgeburten überkünstelter Composition stets entschiedenem Tadel begegnet und immer seltener geworden.

1. Von der in alten Problemcompositionen zuweilen wiederkehrenden Unverletzlichkeit der handelnden Partei oder von dem Verbote für Schwarz, weisse Figuren zu schlagen[84], überliefern uns Lucena in seiner sechsten und Damiano in seiner siebenten Nummer (vgl. Pos. 149) ein Beispiel; man sieht aus der hinzugefügten Nummer, Pos. 150, wie sich die eigentliche zu Grunde liegende Idee (ein Thurmmatt mit

---

[83] Selbst Mendheim, welcher die reiche Benutzung künstlicher, aber an sich noch naturgemässer Bedingungen, im Vorworte seines Taschenbuches (vom 8. September 1814) ausdrücklich den Rigoristen gegenüber entschuldigt, hat doch die für das Problemgebiet unnatürlichen Bedingungen im Allgemeinen vermieden. Die Stelle lautet: „Ich darf nicht zweifeln, dass mehrere Rigoristen vorzüglich darin eine Rüge finden könnten, dass die Bedingungen, die hier vorkommen, von der Natur des gewöhnlichen Spieles abweichen.“ Mendheim hat hierbei die gewöhnliche Praxis des lebenden Spieles im Sinne, nicht die Natur der Aufgaben als künstlicher Erzeugnisse, für welche ihrer selbstständigen Tendenz wegen noch ein anderer Massstab (vgl. S. 133 unten) in Betreff der Bedingungen gilt.

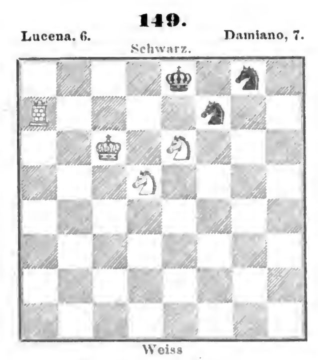
[84] In seinem Berichte über ältere Schachmanuscripte, namentlich über die schon öfter citirte Handschrift aus dem Jahre 1350, sagt v. d. Lasa in Betreff der darin vorkommenden Compositionen: „Unter den Endspielen befinden sich mehrere, welche unverletzliche Figuren enthalten, und diese setzen dann ohne gedeckt zu sein auf eine Weise matt, die geringe Erfindungsgabe bekundet.“ (Sz. 1855 S. 116.)

Hülfe beider Springer) in naturgemässer Weise leicht und sicher darlegen lässt.

149.

Lucena, 6. Damiano, 7.

Schwarz.



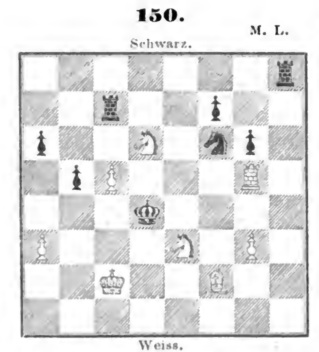
Weiss

Matt in genau 2 Zügen.
Die weissen Springer sind unverletzlich.
1. Sdc7† Ke7. 2. Sce8 ‡.

150.

M. L.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz zieht, um den verderblichen Abzug des Springers auf c4 oder g4 zu schwächen, Th8—h2, worauf 1. Sf5† Kd5. 2. Sd4 ‡ folgt.

Was die Unbeweglichkeit schwarzer Figuren betrifft, so enthält Lucena's 18. Spiel (vgl. v. d. Lasa Erinn. S. 206) eine solche Bestimmung. Die Stellung ist folgende: Weiss. Kf1. Da2. Ta1, d7. Lh2. Ba6, b6. Schwarz. Ka8. Th8. Be3, f4. Die Forderung lautet: Weiss soll in drei Zügen mit Bauer b6 Matt geben, und die schwarzen Bauern sollen unbeweglich sein.“ Es ist deutlich, dass Lucena durch die schwarzen Bauern lediglich den weissen König gegen Schachangriffe des schwarzen Thurmes sicher stellen will; stellt man einfach den König auf h1 und einen schwarzen Bauer auf h4, so fällt die unnatürliche Bedingung fort.

2. Unter neueren Compositionen mit unnatürlichen Bedingungen sind einige Erzeugnisse im Schachkünstler von Lichtenstein bemerkenswerth, welche zu symbolischem Zwecke für sogenannte complette Kunstspiele (Note 42 S. 98) die Unbeweglichkeit schwarzer Bauern verlangen, man sehe Position 99 S. 105 und vergleiche No. 91 des Schachkünstlers. Da jedoch Verstösse solcher Art gegen die Parteinatur nicht gleich den früher (S. 79 ff.) erörterten Formfehlern aus dem künstlichen Charakter der Composition entschuldigt werden können, so bleibt ihre An-

wendung auch in Erzeugnissen dieser Art verwerflich und hat seiner Zeit mit Recht entschiedene Zurückweisung gefunden [85].

b. Angabe und Fassung.

Die formelle Seite der Bedingungen wird durch passende Angabe und möglichst präcise Fassung befriedigt. Der correcten Formulirung stehen einzelne Fehler entgegen, welche sich auf überflüssige, mangelhafte und unrichtige Anwendung oder Ausdrucksweise beziehen.

1. Ueberflüssige Anwendung.

1. Die Angabe einer Modalität ist überflüssig, wenn sich die Forderung auf keine andere Weise als unter jener Modalität erfüllen lässt. Dahin gehört der Fall, dass ein verlangtes Matt auf keinem anderen Felde als dem ausdrücklich vorgeschriebenen Mattfelde oder mit keinem anderen Steine, als der ausdrücklich bestimmten Mattfigur, natürlich in der kürzesten oder überhaupt in der angegebenen Zügezahl, erreicht werden könnte [86]. Sodann kommt die gleichzeitige Angabe mehrerer Modalitäten vor, welche dem Erfolge nach zusammenfallen, so dass die Andeutung einer einzigen genügt haben würde [87]. Besonders häufig wird, namentlich in älteren Erzeugnissen, die Bedingung der quali-

---

[85] Eine sonst sehr wohlwollend gehaltene Aussprache über den Schachkünstler (von H. Rössler in Sz. III, S. 85) nennt einige complette Kunstspiele ausdrücklich Erzeugnisse nicht der Schachkunst, sondern der Künstelei, und der bekannte Meister B. Horwitz äussert sich in seiner Recension (Sz. III, S. 31—32) folgendermassen: „Ich kann es nicht billigen, wenn Herr Lichtenstein in seinem sonst als gut und originell anerkannten Werke „der Schachkünstler" sich die Freiheit nimmt, im letzten Abschnitte der „completten Kunstspiele" sogar dem feindlichen Könige Bedingungen zu stellen und seinen Steinen Gesetze vorzuschreiben."

[86] So wäre auch beim Selbstmatt dte Angabe der mattsetzenden Figur, mag sie auch noch so harmlos geschehen, unnöthig, wenn die gezwungene Partei überhaupt nur einen Stein besitzt; vgl. Koch, Cod. II, S. 306—307, No. 295—296. Das letztere Spiel lautet: Weiss. Kb3. Le6. Ba4, d7. Schwarz. Ka5. Bb6. „Der Weisse soll den Schwarzen zwingen, mit seinem Bauer ihn matt zu setzen."

[87] Das in Note 18 S. 114 angegebene Endspiel (Luc. 30 = Dam. 26) in genau vier Zügen wird an manchen Stellen noch mit dem ausdrücklichen, durchaus unnöthigen Verbote eines Laufermattes begleitet. Miles hat (No. 6) folgende Fassung: „White to mate in four moves checking every move, but not to mate with the Bishop."

ficirten Zügezahl unnöthig angewendet oder ihre überflüssige Zusammenstellung mit anderen Modalitäten, welche an sich schon denselben Zweck erzielen, versucht[88]. Zuweilen werden in die Formel nebensächliche Bemerkungen aufgenommen, welche sich entweder von selbst verstehen[89] oder geradezu unnütz sind und in letzterem Falle mitunter dem kleinlichen also höchst verwerflichen Motive, die Lösungsthätigkeit irre zu führen, ihr Dasein verdanken[90].

2. Alle überflüssigen Angaben der angedeuteten Art erschweren die präcise Fassung der Formel, welche bei bedingten Forderungen ohnehin schon an Umfang zunimmt. Als Norm gilt deshalb, um jede Weitläufigkeit möglichst abzuschneiden, die Beschränkung der Formel auf die wesentlichsten Momente unter freiester Anwendung aller erlaubten und auf anerkannte Präsumtion gestützten Abkürzungen. In diesem Sinne wird zunächst die gewohnheitsmässige Norm über Farbe und Anzug der handelnden Partei (S. 107, Note 2), sodann die Annahme, dass alle Beschränkungen nur für letztere gelten, vorausgesetzt[91] Daher lautet z. B. die Formel für das gewöhnliche Feldmatt einfach *Matt in n Zügen auf xy*, für das gewöhnliche Bauermatt entweder allgemein *Bauermatt in n Zügen* oder specieller *Matt durch*

---

[88] Man vergleiche die Beispiele in Note 19 S. 115; ausserdem sehe man wegen unnöthiger Annahme der Unverletzlichkeit Lucena No. 29 und 31 (v. d. Lasa S. 217, 219).

[89] Damiane giebt zu seinem 54. Spiele folgende Forderung: „Weiss macht im 6. Zuge mit dem Bauer matt, obgleich Bauer h5 zur Dame wird.“ Zu dem 41. Spiel von Damiano fügt die Anastasia (No. 21) die unnütze Bemerkung der Unbeweglichkeit des Königs hinzu.

[90] So lautet die Forderung der auf S. 144 Mitte angegebenen Composition von Hanstein vollständig: „Weiss, der noch rochiren darf, soll, ohne den Springer zu nehmen, in 5 Zügen matt machen.“ — Vgl. Note 82 S. 148.

[91] Manche ältere Fassungen, z. B. in Koch's Codex, sowie die fremden Sprachen leiten bedingte Forderungen oft mit der schwerfälligen Wendung ein, dass Weiss sich verpflichte oder anheischig mache, etc. Im Italiänischen „Il Nero avendo il tratto si obbliga (oder prende impegno) di mattare etc.“; im Englischen „White engages to checkmate the black king“, (z. B. on the square he now occupies in n moves = Matt in n Zügen auf dem Standfelde xy); im Französischen „Les Blancs s'engagent à donner etc.“ — Zum 257. Spiele im Codex (II, S. 281: Weiss. Kd8. Db4. Tb6. Lg2. Sb5. Bc6, d6. Schwarz. Ka8. Dh7. Tf7.) lautet die Forderung: „Der Weisse verpflichtet sich, seinen Vortheil mit dem Zuge 1. c6—c7 † aufzugeben und dagegen durch Bd6 mit Gewalt matt zu setzen.“ (Der letztere Ausdruck erinnert an den Schachzwang, vgl. S. 139 und S. 145.)

Bauer p in n Zügen. Ferner bedeutet die allgemeine Fassung *Matt in n Zügen ohne zu schlagen*, dass die weisse Partei, ohne schwarze Figuren zu nehmen, das Matt erzwingen solle, während Schwarz nach Möglichkeit und Belieben weisse Figuren schlagen darf, etc. Endlich ist auch die beschreibende Ausdrucksweise, wie sie z. B. für gewisse allgemeine Bestimmungen (vergl. S. 138 und Note 61) zuweilen vorkommt, möglichst zu umgehen und wenn irgend thunlich durch anderweitige einfache Andeutungen zu ersetzen [92].

2. Mangelhafte und unrichtige Anwendung.

1. Die Angabe einer Bedingung kann entweder dort, wo sie nothwendig ist, gänzlich fehlen oder so mangelhaft und unbestimmt gefasst sein, dass Verwechslungen und Zweideutigkeiten entstehen. Ein Beispiel des ersteren Falles, die Qualificirung der Zügezahl betreffend, ist unter Note 20 S. 115 angeführt worden; für den zweiten Fall diene die von Lucena unter No. 10 und zugleich von Damiano unter No. 16 (vgl. S. 148) überlieferte Composition: Weiss. Kc8. Ta3. La4, a5. Schwarz. Ka8. La7. Bb7. Damiano verlangt ein Matt in drei Zügen unter der Bedingung, dass der weisse Laufer nicht im ersten Zuge gespielt werde; er meint den einen Laufer der weissen Partei und zwar den auf a5 befindlichen, also eigentlich den schwarzen Laufer des Weissen. Die genauere Fassung würde dahin lauten, dass Weiss ohne mit dem Damenlaufer (oder mit dem Laufer a5) zu beginnen, in drei Zügen matt setze [93].

---

[92] Dieselbe Massregel ist mitunter bei negativen Bedingungen empfehlenswerth, man vergleiche das im zweiten Theile der Note 65 (S. 140) ausgeführte Beispiel. In demselben Sinne sind Fassungen, welche weniger auf die handelnde als auf die Gegenpartei Bezug nehmen, zu wenden; so beginnen J. Mennel's Aufgaben gewöhnlich mit dem Anfange „der König auf xy sol am n. Zuge Matt werden, etc.“ (z. B. „mit dem fenden der statt auff tz.“) Für die partielle Unverletzlichkeit kommt mitunter die Wendung vor: „Schwarz soll mindestens einen Officier behalten.“ (Z. B. Sz. I, S. 139.)

[93] Wir beziehen uns auf folgenden Zusatz zum 10. Spiele Lucena's in v. d. Lasa's Erinnerungen: „Bei Damiano steht das Spiel (wie oben im Text angegeben) am linken Rande mit der Einschränkung, dass der weisse Laufer nicht im ersten Zuge gespielt werde. Darunter haben die deutschen Uebersetzer (a) den Laufer auf dem weissen Felde a4 verstanden und den Portugiesen getadelt, dass er doch das Spiel mit diesem Laufer beginne. „Aus Lucena sehen wir, dass die Lösung bei Damiano richtig, aber die Bedingung ungenau angegeben war.“ — (a) In der an-

2. Die Aufnahme einer Modalität in die Forderung ist zuweilen nicht nur überflüssig, sondern für die Correctheit der Aufgabe sogar nachtheilig, während die einfache Forderung oder die Annahme einer anderen Bedingung den Fehler heben. In solchem Falle ist die Angabe oder Fassung unrichtig und muss entweder gestrichen oder durch passende Formulirung ersetzt werden. Vorzüglich bemerkenswerth ist in dieser Hinsicht die ungehörige Qualificirung der Zügezahl, sobald Varianten, die eine kürzere Lösung gestatten und erfordern, vorhanden sind; man sehe die unter Note 20 S. 115 angeführten Beispiele (Luc. No. 12, 18, 21). Da jedoch die gerügte Unrichtigkeit im Allgemeinen das Verhältniss zwischen Forderung und Position des einzelnen Problemes betrifft, so gehört ihre Erörterung streng genommen der synthetischen Behandlung der Aufgaben an.

c. Uebersicht.

Eine übersichtliche Zusammenstellung der gebräuchlichsten bedingten Forderungen geht am zweckmässigsten von den reinen Modalitäten des Matt, als natürlichen und selbstständigsten Beschränkungen, aus. In erster Linie stehen daher die Lokalisirung des Matt sowie seine Anknüpfung an bestimmte Steine[94]. Jene kann auf ganze Reihen oder einzelne Felder gerichtet sein, doch ist die speciellere Beschränkung auf bestimmte Felder fast allein üblich[95]. Unter den Mattarten der

gedeuteten deutschen Ausgabe (von Franz und v. d. Lasa) des Werkes von Damiano heisst es (S. 58) bei Angabe der Lösung des betreffenden Problemes 16: „Im Original ist die Lösung nicht richtig, indem, gegen die Bedingung, mit 1. La4—c6 angefangen wird.")

[94] Man vergleiche die Darlegung auf S. 134 sowie eine entsprechende Ausführung von v. Oppen in der Schachzeitung 1847 S. 3: „Zu den Ausgleichungsmitteln (für verschiedene Stärkegrade) gehört namentlich das Matt auf bestimmten Feldern oder mit bestimmten Steinen. Ersteres ist im Allgemeinen weniger schwierig, denn wer z. B. den Thurm vorgeben kann, wird leicht ohne Vorgeben so viel Uebermacht gewinnen als erforderlich ist, um den König auf ein bestimmtes Feld zu treiben; letzteres aber erfordert gleiche Meisterschaft und Sicherheit in Angriff und Abwehr, denn vom Gegner wird der vorher bezeichnete Stein als Ziel des Angriffs ins Auge gefasst, dieser muss zugleich geschützt und auch so gestellt werden, dass er zu geeigneter Zeit den Kampf endigen kann. Etc. Etc." — Vgl. S. 134 unten.

[95] Die einfachste Art des Reihenmatt liegt im Endspiel des Thurmes gegen den einzelnen König, welches die Mattsetzung auf jedem Randfelde gestattet; man sehe ein Beispiel bei Koch (Cod. II, S. 282): Weiss. Kd4. Tf1. Schwarz. Ke6: „Der

anderen Klasse werden zunächst die Officiermatts oder Figurenmatts von den Bauermatts geschieden. Hierauf folgen die zusammengesetzten Fälle, welche in dem Officiermatt auf bestimmtem Felde und in dem Bauerfeldmatt bestehen. In allen Klassen kommt sodann die besondere Möglichkeit in Betracht, dass einzelne künstliche Bedingungen zu den betreffenden Mattarten hinzutreten, und eine letzte Klasse bedingter Forderungen ergiebt sich endlich aus der Vereinigung von mehreren künstlichen Modalitäten, die in derselben Formel mit einander combinirt werden. — Für alle bedingten Forderungen gilt natürlich als leitendes Prinzip, dass nur durch ihre genaue Einhaltung die wirkliche Lösung der Aufgabe gewonnen wird. Daher kann das einfache Matt, welches ja durch die hinzugefügte Bedingung specialisirt und gewöhnlich erschwert werden soll, nicht genügen, vielmehr wird es in den meisten Fällen sogar auf dem Lösungswege wiederholt übergangen werden. Dass diesen Umstand jene Rüge, welche z. B. in gemeinen Remisaufgaben aus ganz anderen Voraussetzungen die Uebergehung des Matt trifft, nicht berühren kann, ergiebt sich aus der, S. 132—133, dargelegten Natur der Bedingungen.

1. Feldmatt.

1. Einfach oder rein, d. h. ohne Beifügung anderer Modalitäten.

a) Auf dem Standfelde, (welches der König in der gegebenen Position der Aufgabe einnimmt). — Man vergleiche zunächst Pos. 126 auf S. 136; auch Pos. 131 (S. 138) gehört dem Erfolge nach hierher. Folgende Composition aus einem alten arabischen Mscr. (Miles No. 4) soll (trotz der darin angewendeten modernen Spielweise für Dame wie Läufer) über 500 Jahre alt sein: Weiss. Kg1. Tc1, h4. Lh3, h6. Sf5. Bg3, g4. Schwarz. Kh7. Df8. Ta3, b3. Le8. Se5. Bd7, g6. Matt auf h7, in 15 Zügen (durch Treiben des Königs bis e2 und Zurücktreiben bis h7.). Ferner sehe man Sz. 1847 S. 238 sowie einige Erzeugnisse von Manteuffel in Koch's Cod. II, No. 259 S. 283 und

---

Schwarze bestimmt eines der äussersten Felder (Randfelder) des Schachbrettes, worauf er matt werden will, z. B. a4." Ein Beispiel anderer Art findet sich unter No. 195 in Sz. 1849 S. 8: Weiss. Ke4. Td8, f8. Le2. Schwarz. Ke7. Weiss soll in 5 Zügen auf einem Felde der 8. Reihe matt setzen. Endlich vergleiche man noch Pos. 100 auf S. 105.

No. 277 S. 291. Endlich sei noch eine Composition von E. Morphy (Weiss. Kg7. De3. Sc2. Schwarz. Kf5; in 7 Z.) erwähnt. (Feld-Selbstmatts finden sich bei Koch unter No. 274, 294, 295, 297, 298; ferner in Sz. IV, 182; V, 186, 412; IX, 407.)

b) Auf einem beliebigen anderen Felde. — Vgl. Pos. 124 auf S. 135, welche sich unter No. 56 auch bei Damiano findet, der den nach alter Spielweise nur bis c5 wirkenden Laufer durch einen Bauer auf d4 ersetzt; (die Lösung erfolgt durch 1. Th1† 2. Se5. 3. Th8. 4. Kf5. 5. Th7. 6. Td7 ⧺). Ausserdem sehe man Dam. 49 und vergleiche das aus Mennels Schachzabel unter Pos. 35 (S. 33) recipirte Erzeugniss, bei welcher die Feldbestimmung kürzere Mattführungen hindern soll. Ferner gehören hierher Koch Cod. II, No. 277 bis 280, S. 291—292; sodann Lichtenstein's Schachk. No. 42 und 62, endlich Sz. I S. 179, II S. 204, IV S. 147. (Das letzte Erzeugniss, von verwandtem Charakter mit dem unter a. mitgetheilten von E. M. lautet: Weiss. Ka5. Da1. Lg8. Schwarz. Ka8. Matt auf d4 in 7 Z.)

2. Mit Unverletzlichkeit

a) im Allgemeinen. Vgl. Licht. No. 76.

b) einer auf dem Mattfelde befindlichen Figur, α) eines Bauers: vgl. Pos. 139 S. 144; β) eines Thurmes: Mendh. Taschenb. S. 40.

3. Mit verschiedenen Bedingungen

a) Schachzwang: Licht. No. 85.

b) Schachverbot: Licht. No. 69.

2. Officiermatt.

1. Rein. Gewöhnlich mit geringeren Officieren wie Laufer und Springer; in älterer Zeit auch mit der damals an Macht beschränkten Dame. Vgl. die Citate in Note 55 S. 132; Selbstmatts durch die Dame finden sich bei Brede unter 88, 93, 94, 111.

a) Laufermatt. Folgende Composition aus einem arabischen Mscr. ist über 500 Jahre alt: Weiss. Kg1. Tb6, b8. La3. Sd4, d7. Ba4, b4, c5. Schw. Ka7. Dh3. Tf2, h2. Ba5, c6. In 12 Z., nach alter wie neuer Spielweise. Ferner sehe man Licht. 47, 51, 56, 59 und vorzüglich Sz. IX, 96; endlich ein Selbstmatt durch den Laufer bei Brede No. 91.

b) Springermatt. α) Mit einem bestimmten Springer. Z. B. Weiss.

Ka5. Sd2. Bc6. Schw. Ka8. Bb5. (v. O. in Sz. 1858.) In 6 Z., ferner Mdh. Aufg. 19; Schmidt No. 90; Licht. 45; Sz. VI, 36 und X, 392; endlich ein Erzeugniss von Petroff bei Mil. 121. — β) Mit einem beliebigen Springer, und zwar entweder electiv: Licht. 46; Sz. VII, 420, IX, 334; oder copulativ (mit jedem der beiden Springer) Brede 97; endlich mit einem neuen durch Bauerumwandlung geschaffenen Springer, vgl. dem Erfolge nach Pos. 62, S. 81. — γ) In Form ununterbrochener Benutzung: Mdh. 47, und in Form eines erstickten Matt: P. 58 S. 79; Note 25 S. 82; ferner Sz. IV, 427 ff.; endlich ausführlich erörtert in Sz. 1860 S. 308. — δ) Beim Selbstmatt: Brede 89; Sz. IX, 335, und beim exceptionellen Remis: Note 32 S. 122.

2. Mit Unverletzlichkeit.

a) Laufermatt. α) Ohne Bauern zu schlagen: Mdh. T. B. S 35; Licht. 75, 83. — β) Ohne Officiere zu nehmen: Pos. 86 S. 99. — γ) Ohne überhaupt zu schlagen: Mdh. T. B. S. 51.

b) Springermatt. α) Ohne Bauern zu schlagen: Mdh. T. B. S. 27; Sz. II, S. 271. — β) Ohne die feindlichen Thürme zu nehmen: Mdh. T. B. S. 49.

c) Ein besonderes Erschwerniss kann in dem Falle liegen, dass die Mattfigur von dem unverletzlichen Steine bedroht ist; man sehe die in Pos. 140 und Note 73 (S. 144) angegebenen Beispiele und vergleiche Mdh. T. B. S. 34, 38, 39, sowie Aufg. 11.

3. Mit Unbeweglichkeit, welche gewöhnlich die Mattfigur selbst betrifft; vgl. S. 142 ob.; wegen anderer Fälle, namentlich Unbeweglichkeit des Königs, sehe man Note 64 S. 140 sowie No. 73 von Licht., endlich ein Selbstmatt bei Brede 95. Die Hauptfälle sind nach S. 142 oben folgende drei:

a) Damenmatt. — α) Ohne weitere Bedingung: Koch No. 263; Licht. 64, 67; Sz. 1847 S. 204; Mil. 122; mit partieller Anwendung Licht. 68. — β) Nebst Unverletzlichkeit 1) eines feindlichen Thurmes: Mdh. T. B. S. 30; 2) der Bauern: Mdh. T. B. S. 37; Licht. No. 84.

b) Thurmmatt. — α) Ohne weitere Bedingung: Pos. 134 S. 141; Koch No. 273; Mdh. T. B. S. 29; mit partieller Anw. Licht. 66. — β) Nebst Unverletzlichkeit 1) im Allgemeinen: Pos. 91 S. 101; S. 99, b; Licht. 78; Mdh. T. B. S. 36; 2) mit dem Erschwerniss, dass der unverletzliche Stein die unbewegliche Mattfigur bedroht: Mdh. T. B. S. 44 (vgl. die Plagiate von Wolff in Sz. VI, 96—97.)

c) Laufermatt. α) Einfach: Koch No. 262; Licht. 72. — β) Nebst Unverletzlichkeit der Dame: Mdh. T. B. S. 41. Licht. 73.

4. Mit verschiedenen Nebenbedingungen: Pos. 128 S. 137; ein Springermatt mit Stabilität bei Brede No. 103.

3. Bauermatt.[96]

1. Rein, ohne weitere Bedingung.

a) Allgemein; die Forderung geht auf einen Bauer überhaupt, die vollständigere Formel „Weiss setzt in n Zügen mit einem Bauer matt" lautet einfacher *Bauermatt in n Zügen.* Vgl. Pos. 125 S. 135, Pos. 87 S. 99, Schluss der Note 19 S. 115; ferner Dam. 4, 44, 59; Sz. I, 142; V, 374; VIII, 335; X, 358, 359; ferner ausgewählte Beispiele in Mil. 70, 76, 80, 320, 322; endlich mit qualificirter Zügezahl Pos. 63 S. 83; Dam. 42; Luc. 14 (= Dam. 10).

b) Bestimmt, insofern die handelnde Partei nur einen Bauer hat; die Formel bleibt dieselbe wie vorhin: Pos. 7 S. 20, Note 4 S. 108; ferner Luc. 24 (= Dam. 32); 28 (= D. 27), 29 (= D. 30); Dam. 46, 50, 52, 54, 62, 67, 71; Greco, Erinn. S. 150; Anastasia I, S. 28 (= Koch 252); Mdh. T. B. S. 12, 15, 19, 21, 23, 28 (vgl. das Plagiat von Wolff in Sz. I, S. 180); Sz. VIII, 174; Schw. Ztg. No. 52, 182; endlich viele Beispiele von Dollinger, Orville, Schmidt, Bone, Bolton u. s. w., von denen eine Auswahl bei Koch No. 260 und Miles 51, 75, 77, 79, 103, 144, 153, 216, 281, 319 sich findet.

c) Bestimmt durch ausdrückliche Bezeichnung; die Formel lautet einfach *Matt durch Bauer p in n Zügen:* Pos. 123 S. 134 (cf. Anast. I = Koch No. 253); Greco, Erinn. S. 147 (vgl. das Plagiat von Nathanson in Sz. VII, 432); Mdh. T. B. S. 7—11, 12—14, 16—18, 20, 22, 24—26 und Aufg. 25, Licht. 41, 52, 55, 60, 61, 63; Sz. II, 64, 203; III, 325; IX, 264; X, 168; XI, 111; eine gute Auswahl bei Koch No. 236—239, 241, 242, 267—270, 272 und Miles 11, 83, 87—89, 147, 149, 152, 154.

d) Ausdrücklich electiv, nach Belieben der Gegenpartei. Die Formel

---

[96] Das Bauermatt hat zu allen, namentlich aber in älteren Zeiten bevorzugte Pflege gefunden; Heinse sagt in der Anast. II, S. 225: „Es scheint, die (alten) Meister im Schachspiel haben sich in der Art von Spiel, mit einem bestimmten Bauer matt zu machen, vorzüglich geübt, um mit reichen und hohen (hochgestellten) Anfängern ohne Langeweile spielen zu können, und sich zu gleicher Zeit ein Ansehen zu geben."

kann ohne Bestimmung der Zügezahl lauten *Bauermatt nach Wahl des Gegners.* Ein Beispiel, von einem Edelmanne aus Mantua, findet sich in den Strassb. Geh. sowie bei Koch unter No. 243 (= Mil. 34): Weiss. Ka1. Dd3. Ld1. Bc5, d4, d6, e5. Schwarz. Kd5. „Der Weisse soll mit einem von dem Gegner zu bestimmenden Bauer matt setzen." Das Erzeugniss enthält also eigentlich vier einzelne Aufgaben. Vgl. Note 76. Aehnliche Beispiele stehen bei Koch unt. No. 266, Mil. 128, 146.

2. Mit Unverletzlichkeit.

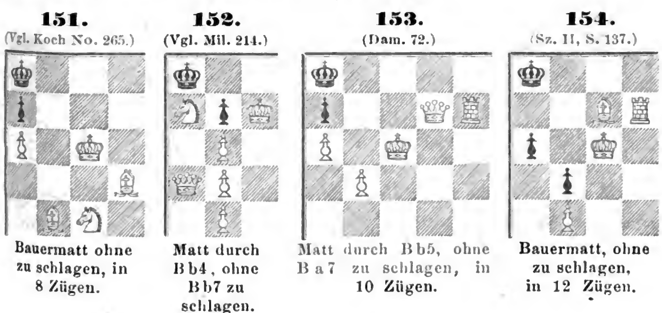
a) Im Allgemeinen. Sämmtliche oder doch die meisten Steine der Gegenpartei sind unverletzlich: Pos. 60 S. 80. Vgl. Licht. No. 71, 74, 80, 82, 86 (= Pos. 84 S. 98.)

b) In Betreff einzelner Officiere; zur Begründung bestimmter Combinationen (namentlich der Fesselung und Ablenkung). *α*) Dame: Pos. 137 S. 143; vgl. Note No. 2 S. 109, ferner Mdh. T. B. S. 45, Mil. 178. — *β*) Thurm: Mdh. T. B. S. 31, 33, 46, 48; Koch No. 261. (Die Bedingung ist überflüssig in Mdh. S. 28 [= Wolff, Sz. I, 180] und Mil. 73.) — *γ*) Laufer: Mil. 72, 74. — *δ*) Dame und Thurm: Miles 145; Dame und Springer: Pos. 127 S. 136.

c) In Betreff einzelner Bauern.

α) Gegenbauer. 1) einfach: Pos. 151 unten, vgl. Koch No. 265. 2) mit Vorbauern d. h. mit mehreren vorstehenden Bauern der handelnden Partei: Pos. 152 unten (vgl. Pos. 98 S. 104), Sz. VII, 102; Mil. 128. 3) mehrfacher Gegenbauer: S. 101, g; Sz. V, 183.

β) Nebenbauer. 1) einfach: Note 8 S. 109; Koch No. 255, 256, 271. 2) mit Nachbarbauer d. h. der handelnden Partei: Pos. 153 unten. 3) mehrfache Nebenbauern der Gegenpartei, sogenannte Spiessruthenspiele: Pos. 59 S. 79, Pos. 61 S. 81; Mil. 349.



151. (Vgl. Koch No. 265.) Bauermatt ohne zu schlagen, in 8 Zügen.

152. (Vgl. Mil. 214.) Matt durch Bb4, ohne Bb7 zu schlagen.

153. (Dam. 72.) Matt durch Bb5, ohne Ba7 zu schlagen, in 10 Zügen.

154. (Sz. II, S. 137.) Bauermatt, ohne zu schlagen, in 12 Zügen.

γ) Gegenbauern und Nebenbauern. 1) einfach: Pos. 154; Koch No. 245; Mdh. T. B. S. 50. 2) mit Vorbauern und Nachbarbauern: Koch No. 254; Brede No. 106. 2) gemischt: Sz. IX 188.

3. Mit Unbeweglichkeit.

a) Im Allgemeinen. α) König: Ein Erzeugniss von Albino in Anast. No. 32 und bei Koch No. 235 (vgl. Sz. VIII, 138 unt.); ferner Mdh. Aufg. 10. (Ueberflüssig in Koch's Angabe von Dam. 41 = Cod. 250, Anast. 21, Mil. 7.) — β) Thurm: Pos. 133, S. 141, vgl. Koch No. 247, S. 277.

b) Die unbewegliche Figur steht hemmend vor dem Bauer.

α) König: Licht. 79. Vgl. Mil. 151, 170.

β) Thurm: Licht. 81.

γ) König und Springer: Bone bei Mil. 159 = Pos. 155.

4. Mit Stabilität.

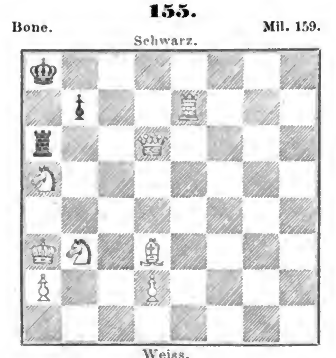
a) In Bezug auf Bauern: Pos. 141, S. 144; Note 75, S. 145; Pos. 147, S. 147. Vgl. dazu Mil. 113, 160, 172.

b) In Bezug auf Officiere: Pos. 156; vgl. Mil. 177.

c) In Bezug auf Bauern wie Officiere: Pos. 148, S. 148.

155.

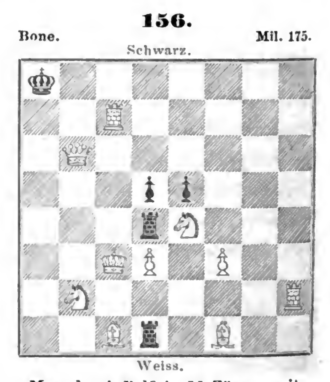
Bone. Mil. 159.



Matt durch Bauer a2 in 9 Zügen, ohne König und Sb3 zu ziehen.

156.

Bone. Mil. 175.



Matt durch Bd3 in 30 Zügen, mit Stabilität des Thurmes auf d4.

5. Mit Schachzwang. Gewöhnlich partiell in der auf S. 146 angegebenen Weise.

a) Desselben Bauers, welcher Matt giebt: Pos. 144, S. 146; Dam. 43, 58. (Vgl. Anast. No. 21.)

b) Schach von einem und Matt vom anderen Bauer.

α) Bestimmt: Luc. 20, 22 (=Dam. 22, 24); Dam. 36 (=Stein p. 251), Dam. 33—39, 47, 51, 53, 55, 61, 63—66, 68—70.

β) Electiv: Bone bei Mil. 150, 168. (Vgl. Sz. 1860 S. 258 unt.)

c) Successives Schach mehrerer Bauern:

α) Allgemein: Vgl. Pos. 145 S. 146.

β) Vorbauern: Pos. 98 S. 104. Vgl. Mil. 155, 156, 169.

6. Mit verschiedenen Bedingungen.

a) Spiessruthenspiele mit mannigfaltigen Nebenbedingungen: Koch No. 284—288.

b) Umwandlung des Bauers.

α) Verbot. 1) Total: Pos. 146 S. 147; ferner mit Unverl. Mdh. T. B. S. 43, mit mehrf. unverl. Gegenbauer Mil. 225. 2) Partiell: Pos. 147 S. 147.

β) Ausdrückliche Bestimmung, dass der Bauer in eine bestimmte Figur, welche dann Matt geben soll, umgewandelt werde: Mdh. T. B. S. 52.

4. Figur-Feldmatt.

1. Officierfeldmatt.

a) Rein. Gewöhnlich mit dem Laufer, vgl. Licht. 70.

b) Mit Unverletzlichkeit, oft auch mit hinzutretender Unbeweglichkeit der Mattfigur vgl. Pos. 88 S. 100.

α) Laufermatt. 1) Ohne weitere Bedingung: vgl. S. 100, d. und S. 101, f., ferner Licht. 65. 2) Mit Unbeweglichkeit des Laufers: Pos. 90 S. 101 (vgl. Licht. 91.)

β) Springermatt. Vgl. S. 99, c., in Selbstmattform: Pos. 85 S. 98.

2. Bauerfeldmatt.

a) Rein: S. 100, e; Note 63 S. 139; Dam. 60; Mdh. T. B. S. 32, 55; K. F. Schmidt, I No. 13; Sz. X S. 296.

b) Mit Unverletzlichkeit: Mdh. Aufg. 10; Sz. II, S. 171; — ausdrücklich electiv: Koch No. 275 S. 290.

c) Mit Unbeweglichkeit, des vor dem Bauer befindlichen Königs: Mdh. T. B. S. 42; Mil. 151; — nebst Unverl. Mil. 170.

3. Vereinigung beider Mattarten durch Umwandlung, eine weder sehr gebräuchliche noch empfehlenswerthe Bedingung: Vgl. Mdh. T. B. S. 57, 59.

DRITTES KAPITEL.

Inhalt.

Als äusserer Verlauf der Entwicklung der Schachaufgabe besteht ihr Inhalt aus einer Reihe von Schachzügen, welche die Lösung und zugleich die Bestimmung des Ganzen erzielen. (Vgl. S. 21.) Zunächst kommt die Angabe jener Entwicklung oder die Lösung an sich in Betracht, sodann handelt es sich in Rücksicht der Bestimmung noch um die besondere Tendenz des Inhaltes sowie der Aufgabe überhaupt. [1]

I. Lösung.

Was den äusseren Verlauf des Inhaltes oder die Angabe der Lösung an sich betrifft, so findet zunächst das leitende Prinzip bestmöglicher Zügezahl, sodann die Frage nach einzelnen Abschnitten oder Stadien Erörterung.

a. Leitendes Prinzip.

1. Allgemeine Norm.

Zweck der Lösung ist Herbeiführung des in der Forderung der Aufgabe gestellten Resultates, die Lösung selbst also eine Darlegung des Strebens nach dem für die handelnde Partei vorgeschriebenen Ziele.

---

[1] Der Ausdruck Inhalt deckt sich nicht vollkommen mit dem der Lösung. Beide haben zwar die objective Angabe der Züge gemein, welche von der gegebenen Position zu dem Resultate der Forderung hinführen. Der Inhalt umfasst aber auch diese Entwicklung im Ganzen (vgl. S. 21) und erstreckt sich sonach auf ihre Bedeutung oder Tendenz für die Aufgabe überhaupt; die Lösung dagegen hat noch eine subjective Seite, welche die Thätigkeit des Lösers betrifft.

Dieses Streben besteht in Ueberwindung alles auf der anderen Seite möglichen Widerstandes, sodass für jene Darlegung die Annahme bestmöglicher Abwehr in den Vordergrund tritt. Letztere gründet sich auf möglichst lange Verzögerung des Zieles, welche aus demselben Grunde, der für die handelnde Partei den kürzesten Lösungsweg vorschreibt (S. 111), zu Gunsten der anderen Partei sich als entgegengesetzte Norm ergiebt. Die entsprechende Zügezahl hat daher die Berücksichtigung aller nur möglichen Arten der Abwehr zur Voraussetzung und gilt, wenn sie zugleich die vom Componisten vorzugsweise intendirten Ideen enthält, als Hauptspiel der Lösung, während alle anderen Spielweisen, namentlich die kürzeren Wendungen in weniger Zügen, als Varianten angesehen werden.

2. Ausnahmen.

1. Es kann vorkommen, dass die Lösung nicht alle wichtigen Arten der Abwehr berücksichtigt, vielmehr gerade solche Momente ausser Acht lässt, welche die intendirte Entwicklung der Aufgabe vereiteln und die Erreichung des gestellten Zieles, wenigstens in der vorgeschriebenen Zügezahl, hindern würden. Die Lösung ist in diesem Falle eine singuläre, insofern sie nicht für sämmtliche, sondern nur für einzelne Möglichkeiten der Vertheidigung zu dem verlangten Resultate hinführt. Die Aufgabe selbst wird bei solcher Disharmonie zwischen Forderung und Position als *falsch* bezeichnet[2]. Vgl. Pos. 157.

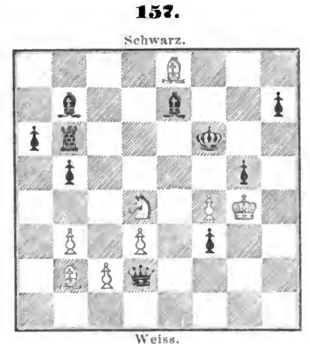
---

[2] Es werden entweder fernwirkende aber entscheidende Gegenopfer nicht gewürdigt (Pos. 157), oder unscheinbare Vertheidigungszüge übersehen, z. B. (Illustr. Ztg. a. d. J. 1848): W. Ke6. Tc1, c4. La2. Sd6, e5. Schw. Kh8. Ta8. La5. Sb7, g2. Be2, f3, g7, h7; die intendirte Lösung in 5 Z.: 1. Sg6† Kh8. 2. Ta4 hg. 3. Ke7† etc. würde an dem Rettungszuge für Schwarz 2. . . h6 scheitern. Interessante Beispiele finden sich in Sz. 1846 S. 179 oben (worauf der Ausruf „das soll der Teufel lösen!" passen würde, vgl. den Schluss der zugehörigen Novelle Schachwette mit dem Teufel in 1847 S. 207 unt.), ferner 1853 S. 171 (Stella's Illusion), 1854 S. 160, 466 (Gewinn statt Remis), 1856 S. 392 (Selbstmatt mit dem übersehenen Zwischenzuge e7—e5). Ein besonderes Verdienst um den Nachweis von Fehlern der gedachten Art hat sich in neuerer Zeit die schweizerische Schachzeitung erworben. Zum Schluss wollen wir noch eine Composition von Bone hervorheben, welche trotz singulärer Lösbarkeit in verschiedene Bücher und Zeitschriften (z. B. Ill. Ztg., Almanach von Portius, Mil. No. 142) übergegangen ist: Weiss. Kg6. Dd5. Th4. Sh5. Bf6. Schw. Kh8. Db2. Tc6, e7. Be4. Das in vier Zügen durch 1. Dd8† 2. De8‡ 3. f7 etc. intendirte Matt wird bei 3. . . De5 schwer aufzufinden sein.

2. Von der Regel, dass die vorzugsweise intendirte Spielart mit der besten Vertheidigung längstmöglicher Abwehr zusammenfalle, giebt es nur sehr seltene Ausnahmen; man sehe ein Beispiel unter Pos. 158.

157.

Schwarz.



Weiss.

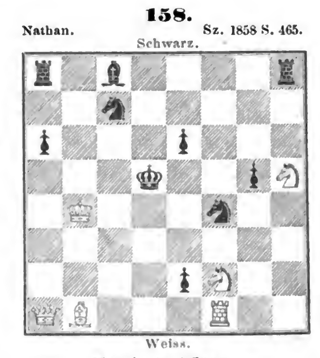
Intendirtes Matt in fünf Zügen.

Die intendirte Lösung 1. Sb5† Ke6. 2. f5† 3. c4† 4. La3† 5. d4 † würde an 1... Dc3, und zwar überhaupt zu Gunsten des schwarzen Spieles scheitern.[3]

158.

Nathan. Sz. 1858 S. 465.

Schwarz.



Weiss.

Matt in fünf Zügen.

Das intendirte Hauptspiel 1. De5† Ke5: 2. Kc5 führt in vier Zügen zum Ziel, während die Variante 1... Kc6 fünf Züge erfordert.

3. Besondere Fälle.

1. Das Prinzip der Lösung, die möglichst lange Abwehr, kann zum Prinzip eines Problemes selbst werden, insofern es die Grundidee von Aufgaben bildet, deren eigentliche Pointe und Schwierigkeit in möglichst langer Hinhaltung des geforderten Resultates liegt. Vgl. Pos. 159. Hierher gehört auch die Klasse sogenannter Wettspiele (S. 14 ob.), über welche man v. Oppen's Ausgabe des Stamma S. 1—3, ferner S. 44, 50, 54, 59, 61, 67, 93, 122, 129, endlich Sz. 1847, S. 321, 385 nachsehen möge.

2. Der grundsätzlich hervorragende Werth des Hauptspieles schliesst keineswegs mehr oder weniger günstige Eigenschaften der

---

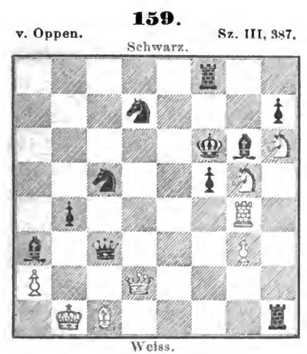
[3] Aehnlich ist folgendes Beispiel: Weiss. Kb5. Df2. Tf7. La3, f5. Sd5. Bc2. Schw. Ke5. Dh4. Th6. Lg2, g5. Sb7, e1. Ba7, b6, d3. Als vierzügige Mattführung ist intendirt: 1. De1† De1: (Hier ist die Möglichkeit 1... Kd5: übersehen.) 2. Lb2† Kd5: (Jetzt ist der Königszug entschieden falsch; durch das Gegenopfer 2. Dc3 würde Schwarz gewinnen.) 3. c4† nebst 4. Td7 †

Varianten aus; besonderes Interesse bietet aber der Umstand, dass zwei oder mehr Möglichkeiten der Abwehr zu derselben Idee Veranlassung geben, den einfachsten Fall legt Position 160 dar.

159.

v. Oppen. Sz. III, 387.

Schwarz.



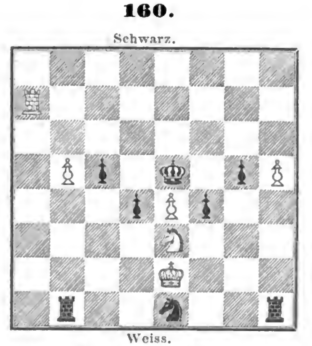
Weiss.

Matt in sieben Zügen.[4]

1. Dd6† Kg6. 2. De7† Tf7. 3. Se6† Kh8. 4. Sf7† Lf7: 5. Dd8† Sf8. 6. Df8† Lg8. 7. Dg8 ✝

160.

Schwarz.



Weiss.

Matt in zwei Zügen.[5]

1. Te7† a) Kd6. 2. Sf5 ✝
b) Kf6. 2. Sd5 ✝

---

[4] Vgl. Sz. III, 464, wo zur Angabe der oben wiedergegebenen Hauptlösung bemerkt wird: „Bei dieser Aufgabe kommt es nur darauf an, das Matt möglichst lange aufzuhalten, dies kann geschehen auf folgende Weise etc.“ Die mannigfachen Varianten führen meist einen Zug eher zum Ziele. Noch vergleiche man Note 36 S. 123 sowie Mendheim's Aufg. 37. Den Gegensatz zu bestmöglicher Vertheidigung in der Praxis, für welche die längste Abwehr nicht immer empfehlenswerth sein mag, führt die Schachztg. von 1850 S. 83 aus. Endlich sehe man die Notiz über „sacrifices inutiles“ auf S. 32 Note 9.

[5] Damit vergleiche man die Schlusswendungen der Pos. 75 S. 90 sowie die zu Grunde liegende Composition des Anonymus von Lille (Sz. 1852 S. 232, 262): Weiss. Kg6. Db7. Sc4, d7. Bc2. Schw. Ke6. Tc6. Bg7. Matt in drei Zügen; ferner eine Nachahmung von Wieck (Ill. Fam. J. No. 11 in No. 182): Weiss. Kh6. Da7. Sd4, d7. Bb2. Schw. Kd5. Matt in drei Zügen. Eine andere Verarbeitung symmetrischer Variation findet sich in einem Erzeugniss von K. B. (Wiener Ztg. S. 285): Weiss. Ke1. Dc8. Sd7. Bb6, d3, f3. Schw. Ke3. Sc6. Bb7, d4, e7, f4. Matt in drei Z. Ferner sehe man Pos 126 S. 136 (1. Lb2 a) Kd6. 2. Ld4. 3. Td7 ✝ b) Ke5. 2. Lc5. 3. Tb5 ✝) und vergl. dazu K B. (Ill. Fam. J. No. 8 in No. 179): Weiss. Kh5. Df1. Sd6, f3. Schw. Kf4. Be5, f5, h6. Matt in drei Zügen. — Schliesslich sei noch die analoge Variation erwähnt, ein Beispiel bietet die Aufgabe 22 von Mendheim, welche sowohl ein Thurmspringer- wie ein Springerthurm-Matt enthält.

b. Einzelne Stadien.

1. Im Allgemeinen.

Aufgaben, deren Inhalt eine längere Zügereihe umfasst, enthalten gewöhnlich mehrere für sich geschlossene Combinationsreihen, welche als selbstständige Stadien der Lösung streng von einander geschieden werden können. Vgl. Pos. 161. Meist sind es sogenannte systematische Probleme mit bedingten oder künstlichen Forderungen [6]. Bei anderen Compositionen einfacherer Art lässt sich in der Regel nur ein selbstständiger Anfang, Einleitung genannt, und eine bestimmte Schlusswendung von der mittleren Combinationsreihe als eigentlichem Kern des Ganzen ablösen. — Beachtung verdient aber noch der Fall, dass sich eine Aufgabe innerhalb der Lösung in verschiedene Fortsetzungen, die zu abweichenden Zielen hinführen, verzweigt [7]. Vgl. Pos. 162.

2. Einleitung.

Die Einleitung besteht gewöhnlich aus einfachem oder mehrfachem Schachgebot, durch welches der König auf den entscheidenden, für den eigentlichen Plan der Aufgabe geeigneten, Ort getrieben wird. Sie kann vollständig von dem Hauptinhalt der Aufgabe abgelöst werden und dient lediglich, wegen Verlängerung der Zügezahl, zum Erschwerniss der Lösung. Das Schach wird von verschiedenen Figuren gegeben: von der Dame z. B. in Anderssen's Aufgaben 31, 33, 34, 48, bei Lichtenstein 16, 28; vom Thurm in Pos. 56 S. 78, Stamma 7, 12, 40, 48, 53, 57, 64, 69, Sz. VII S. 70; vom Laufer bei Stamma 19, 37, 70, K. Bayer in W. Ztg. S. 108; vom Springer bei Stamma 31, 38, 63, Anderssen 20, Sz. I, 211, III, 271; endlich vom Bauer bei Stamma 44, 47, Sz. I, 180, II, 33, 398, VI, 285; von Springer und Dame bei Brede 33. Auch als Abzugschach erscheint die Einleitung zuweilen, vgl. Pos. 75 S. 90. Besteht die Einleitung aus wiederholtem Schachgebot von Springer oder Bauer, so tritt der König oft auf seinen alten Platz zurück, nachdem ihm das inzwischen eingenommene Feld abge-

[6] Ein Beispiel passender Eintheilung in einzelne Lösungsabschnitte findet sich mit Bezug auf ein 65zügiges Selbstmatt in der Schachzeitung von 1850 S. 331, wo es heisst: „Der Uebersicht halber könnte man das Ganze in Abschnitte theilen: a) Zug 1—9. Hinwegräumung der hinderlichen Steine. b) Zug 10—16. Beseitigung des Bauer b4, etc. etc.“

[7] Wir erinnern hierbei an die gemischten Remisfälle, No. 4 S. 125, sowie Note 53 S. 131.

161.

H. Bolton. St. Hdb. p. 508.

Schwarz.

Weiss.

Matt in 10 Zügen.[8]

a) Vorspiel: 1. Se6: 2. Sf8. 3. Sd7. 4. Th8: 5. Sf6: gh. — b) Mattausführung: 6. Sb3: 7. Sc5. 8. Sb7. 9. Sd6. 10. Sf7 ✝.

162.

Dr. B. Sz. VII, S. 113.

Schwarz.

Weiss.

Matt und Selbstmatt in drei Zügen.[9]

Weiss zieht, berührt zum zweiten Zug den Stein

Und fragt, wer soll jetzt matt im dritten Zuge sein?

1. Sd7† Kg7. 2. L— a) f6† Kh6. 3. Dg7 ✝. b) h6† Kh6: 3. Dg5† Sg5 ✝.

163.

Silas Angas. Portius Alm.

Schwarz.

Weiss.

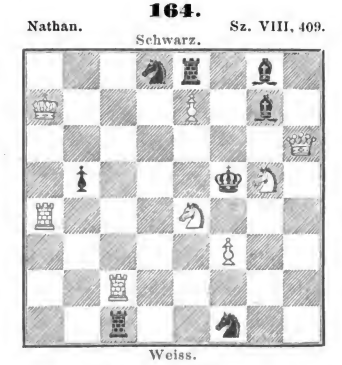
Matt in fünf Zügen.

a) 1. g3† 2. g4† b) 3. De5† 4. Lg1 5. Lh2 ✝.

164.

Nathan. Sz. VIII, 409.

Schwarz.



Weiss.

Matt in vier Zügen.

a) 1. Sd6† 2. f4† b) 3. Sf5 nebst 4. ✝.

---

[8] Vgl. M. L. Schachpartien S. 167 oben, sowie folgende Composition von K. B. (W. Ztg. S. 152): Weiss. Kd1. Th5. Ld7. Sb6. Bb2, c3, f2. Schwarz. Ke4. Tb8, f4. La6, a7. Ba5, b5, c4, f3, f6. Matt in sechs Zügen durch: a) 1. Lc6† 2. Td5† 3. Tb5: b) 4. Te5 fe. 5. La4 Ke4. 6. Lc2 ✝.

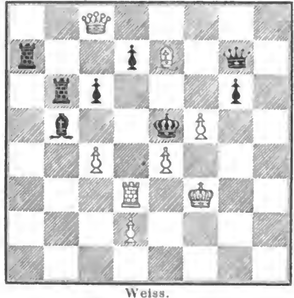
[9] Das Vorspiel dient häufig zur Hinwegräumung hinderlicher Steine; man vergleiche die in voriger Note angeführte Aufgabe, sowie ein Beispiel in echt

schnitten ist; man sehe Pos. 163 sowie folgende Composition von v. Oppen: Weiss. Ke1. Ta1. Lb2. Sa4, c3. Ba2, d3, g2. Schw. Ke3. Dd8. Th2. Le4. Bb6, c4, f4. Matt in 5 Z. durch 1. Sd1† 2. Sf2† 3. Sg4† nebst 4. 0—0—0. 5. Sc3 ‡. In Pos. 164 führt die Einleitung unmittelbar zur Schlusswendung der Aufgabe.

3. Schlusswendung.

Unter den Schlusswendungen, soweit sie nicht auf einer bestimmten Idee beruhen, sondern dem Ausgang des Inhaltes im Allgemeinen angehören, ragen vornehmlich die verschiedenen Arten der Einschliessung des Königs hervor, welche wir unter dem Namen der **Mattnetze** begreifen. Sie bestehen in einer um den feindlichen König gebildeten Figurengruppirung, welche ihn von allen Nachbarfeldern, die er betreten könnte, abschliesst. In **Bildung** solcher Netze prägt sich häufig eine Idee namentlich eine Vorbereitungscombination aus, während die Benutzung durch den entscheidenden Schlusszug das Ende der Lösung herbeiführt. Man sehe die Andeutung auf S. 88 M. und vergl. Pos. 73 daselbst, in welcher der dritte Zug (Kd6) das Mattnetz schliesst, sodass die völlige Zuschnürung desselben durch den Mattzug der Dame unmittelbar erfolgen kann. Oft wird das Mattnetz direct durch eine Einleitung hergestellt, sodass die Aufgabe aus dieser sowie aus geeigneter Benutzung des ersteren besteht, vgl. Pos. 166; noch häufiger liegt aber der eigentliche Ideenkern des Inhaltes nach vorangegangener Einleitung in geschickter **Bildung** eines Mattnetzes, dessen Abschluss und Zuschnürung sodann die Schlusswendung ausmacht. Vgl. Pos. 167.





Weiss.

1. Dc7† Tc7: 2. Td6 De7: 3. d4† Kd6: 4. c5 ‡.

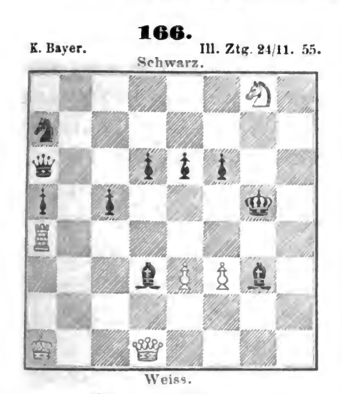
---

antikem Sinne, aber mit etwas unnatürlicher Aufstellung, von dem tüchtigen Problemcomponisten T. M. Brown in St. Louis: Weiss. Kg6. Df7. Tb5, f1. La2. Sd3. Bd4, e2. Schwarz. Kd8. Da6. Tg2, h2. Lb1. Se6, g1. Ba7, b7, d6, e4, e7, g4, h6. Matt in acht Zügen durch a) 1. Tc1 Sc7. 2. Df8† Se8. 3. De8‡ Ke8: b) 4. Tc8† 5. Le6† 6. Td8 Ld3: 7. Te5‡ 8. d5 ‡.

166.

K. Bayer. Ill. Ztg. 24/11. 55.

Schwarz.



Weiss.

Matt in fünf Zügen.

a) Einleit.: 1. Tg4† Kf5 2. Se7†. b) Vorb. Id.: 3. De1 Le1: c) Schlusswend.: 4. Te4† 5. f4 ╋.

167.

Shew. Portius Alm.

Schwarz.



Weiss.

Matt in fünf Zügen.

a) Einleit.: 1. Dg3† 2. De3† b) Bild. d. Mattnetz: 3. De6† Ke6: c) Schlusswend.: 4. Kc6 nebst 5. d5 ╋.

II. Tendenz.

Im Allgemeinen haben die Aufgaben, wie das Problemgebiet überhaupt sein eigenes Ideal hat (S. 41), ihre eigentliche Tendenz in sich selbst, d. h. in den zu Grunde liegenden Combinationen oder Ideen, deren Dasein den inneren Kern und deren Schönheit den hervorragenden Reiz oder Werth einer Aufgabe ausmacht. Die Darlegung der Combinationen oder der Inhalt der Probleme kann aber ausserdem und unbeschadet jener eigentlichen Tendenz noch einen äusseren Nebenzweck haben, der theils das Gebiet des Spieles selbst, namentlich seine Theorie berührt, theils aus einem fremden Gebiete entlehnt als symbolische Bestimmung erscheint.

a. Theoretischer Zweck.

Eine Composition kann zur Beleuchtung von Gesetzesfragen des Spieles und damit zusammenhangenden Controversen dienen oder besondere taktische Eigenschaften einzelner Figuren wie Manöver veranschaulichen, welche theils das Werthverhältniss der Steine, theils besondere, aus gewissen Regeln fliessende, Combinationen betreffen.

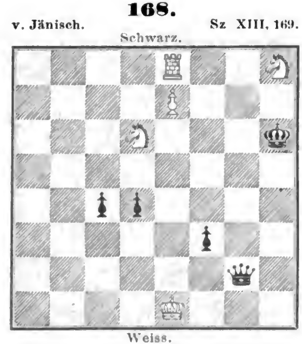
1. Gesetzesfragen und Controversen.

Es handelt sich vorzüglich um die schwierigeren und zusammengesetzten Normen über Rochade, *en passant*-Schlagen und namentlich

168.

v. Jänisch. Sz XIII, 169.

Schwarz.



Weiss.

Weiss am Zuge gewinnt.

1. Shf7† Kg7. 2. Tg8† Kf6. 3. e8S† etc. [10]

Umwandlung der Bauern. Reiche Materialien finden sich in den gründlichen Anmerkungen des Werkes von v. Jänisch „Règles du jeu des Echecs," worin die Compositionen auf S. 78, 87, 95—97 bemerkenswerth sind. Nebenstehendes Beispiel veranschaulicht die Vortheile unbeschränkter Umwandlung und läuft auf die Mattführung dreier Springer gegen den einzelnen König hinaus. In letzterer Beziehung vergleiche man folgende Stellung von Bolton: „Weiss. Kd3. Sc5, e6, f4. Schwarz. Ke5. Matt in 14 Zügen." Ein anderes Erzeugniss, welches den Fall zweier Läufer derselben Farbe einer Partei bietet, findet sich in Sz. 1859 S. 94—96. Eine Illustration zum beschränkten Avancement giebt Brede im Almanach unter No. 112. (Vgl. Ponziani, 1782 S. 123 Note b.) Endlich einen Beitrag zur Pattfrage mit Rücksicht auf *en passant*-Schlagen hat Capraez in Sz. 1853 S. 173 mitgetheilt.

2. Werthbestimmung der Steine.

Die betreffenden Compositionen bezwecken die Darlegung solcher Fälle, in denen Steine, die im Allgemeinen mächtiger als andere sind, diesen an Werth trotzdem nachstehen, z. B. die Dame gegenüber Thurm oder Laufer im Falle von Pattmöglichkeiten. In folgender Stellung (Sz. II, S. 8), „Weiss. Kh2. Se7. Bf3, g2, h3. Schwarz. Kh5. Dh4. Ta7. Bg5, h6" hat die Dame sogar geringeren Werth als der Bauer, da hier Schwarz durch 1. g4† etc. matt wird, während er, wenn die Dame ein Bauer, der *en passant* schlägt, wäre, gewinnen würde. Ferner sehe man Pos. 170 und vergleiche dazu die ähnlichen Compositionen von Capraez in Sz. IX, S. 95 und X, S. 157 sowie in der Schw. Ztg. von 1857 S. 39 No. 32.

169.

(Anast. II, 276.)

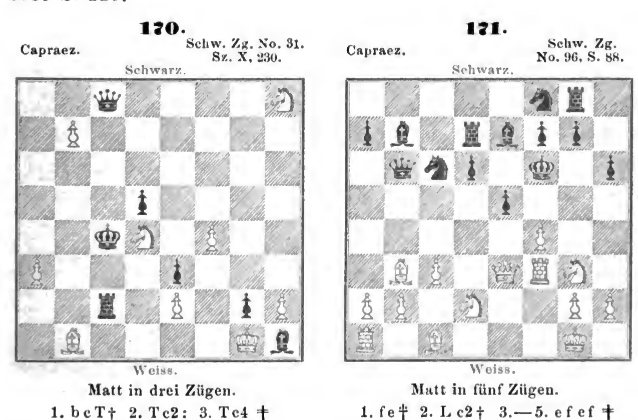


Weiss kann das Spiel remis halten. [11]

Auch die exceptionellen Erzeugnisse Pos. 20—21 S. 27 sowie das verwandte Beispiel Sz. VIII, S. 334 (Weiss. Kg6. Sb4, e6. Bb7. Schwarz. Kd6. Matt in 3 Z.) können hier citirt werden.

3. Illustration besonderer Combinationen.

Hierher gehört z. B. die Darlegung eines geeigneten Doppelschach von Dame und Thurm wie in Pos. 129 S. 137, ferner der nothwendigen Voraussetzung zum *en passant*-Schlagen wie in Note 4 S. 25 (vgl. Sz. 1858 S. 61 und Note 16 S. 113), endlich die Verbindung solcher Züge, welche aus besonderen Grundgesetzen fliessen, wie in Pos. 19 S. 26. Den Fall, dass ein Bauer bei voller Figurenzahl in das feindliche Officierlager gelangt, illustrirt Pos. 171. Schliesslich vergleiche man noch die Remisstudien in Sz. 1850 S. 201—202 (vgl. Note 42 S. 125) und in 1859 S. 129.



170. Capraez. Schw. Zg. No. 31. Sz. X, 230.

Schwarz.

Weiss.

Matt in drei Zügen.

1. b c T† 2. T c2: 3. T c4 †

171. Capraez. Schw. Zg. No. 96, S. 88.

Schwarz.

Weiss.

Matt in fünf Zügen.

1. f e† 2. L c2† 3.—5. e f e f †

[10] Nur durch den dritten Springer kann Weiss hier gewinnen, bei Wahl der Dame erzwingt Schwarz das Remis. Nach 3. e8S kann 3. . . Ke7. 4. Tg2: fg. 5. Kf2 d3. 6. Sc7 d2. 7. Sd5 folgen, Weiss erobert später die schwarzen Bauern und erzwingt dann das Matt. Ueber die Details vergl. man Sz. 1858 S. 170—171.

[11] Der Thurm hält den schwarzen König am Rande und giebt, wenn die Dame Bauer c2 nimmt, mit der Chance des Patt fortwährend Schach. Die Anastasia bemerkt hierzu ausdrücklich: „Es ist dies eine höchst merkwürdige Ausnahme des Gleichgewichts, die auch wohl im übrigen Leben und im Grossen bei Völkern stattfindet etc.“ Vgl. Note 41 und 42, S. 125.

b. Symbolische Bestimmung.

Den früher (S. 97—105) erörterten bildlichen wie symbolischen Darstellungen von Schachpositionen lag ein dinglicher Gegenstand oder irgend ein Zustand zu Grunde, welcher durch eine fixirte Figurenstellung nachgeahmt werden sollte. Beim Inhalt, der die Entwicklung einer Composition durch ihre Lösung umfasst, kommt dagegen vorzugsweise die Fortsetzung einer Position durch die nachfolgende Zügereihe in Betracht und die symbolische Bestimmung hat hier eine andere Richtung. Der symbolische Inhalt von Schachaufgaben veranschaulicht vielmehr irgend einen aus einem anderen Gebiete entlehnten Gedanken, welcher sich auf eine Handlung oder ein Ereigniss, deren Entwicklung durch Schachcombinationen versinnbildlicht wird, bezieht [12]. Da die Entwicklung natürlich eine geeignete Grundlage voraussetzt, so wird auch die Ausgangsposition schon mehr oder weniger, aber nur für den Zweck der Entfaltung und gewöhnlich nur durch sie erkennbar, symbolische Natur haben. Zuweilen tritt jedoch letztere, wie z. B bei den sogenannten Spiessruthenspielen, stärker in den Vordergrund, und dergleichen Fälle gehören, wie wir S. 104 gesehen haben, mit gleichem Rechte unter die Behandlung der Positionen. Hier handelt es sich vornehmlich um die Entfaltung der letzteren, wovon die nachfolgenden Compositionen passende Beispiele geben werden. Schliesslich muss noch bemerkt werden, dass die blosse symbolische Bezeichnung einer Schachcombination, die sogenannte symbolische Etikette, von der eigentlichen symbolischen Composition wohl zu unterscheiden ist [13].

---

[12] Die früher, namentlich S. 97—103, angeführten Compositionen bezwecken meist rein äusserliche Nachbildung der Formen körperlicher Dinge. Die Position kann aber auch einen Gedanken enthalten, oder gewisse Vorstellungen fixiren, wenn sie irgend einen Moment in der Gestaltung von Dingen und Vorgängen darstellt. Dahin gehört die Nachbildung der Anfangsform einer „Quadrille“ (Weiss. Kb8. Dc1. Th3, h7. Le1, h5. Schwarz. Kg1. Df8. Ta2, a6. La4, d8. Matt in 4 Z. auf 2 Arten, vom Einsiedler zu Tirnau; vgl. „Mass für Mass“ in Sz. III, 388), ferner „die Feldmesse der Nationalgarde“ in Sz. III, 410 und IV, 145, — „die Schachkönige in der Alpenhütte“ (Weiss. Kd2. Tb1, f1. Sb3, f3. Bb4, c5, d6, e5, f4. Schwarz. Kd5. Bb5, c6, d7, e6, f5. Matt in 3 Z. mit Th., in 4 Z. mit Spr.) u. a. m.

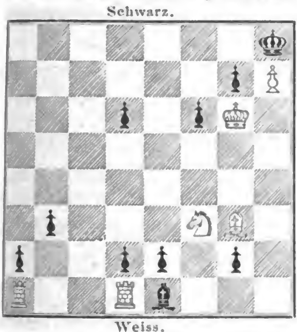
[13] Man vergl. Note 24 S. 81 sowie Pos. 62 mit der Etikette „die Lernäische Schlange“; Pos. 171 ist einmal mit dem „Malakoffsturm“ verglichen; andere Etiketten sind: „die Schildwache“ (Brede No. 55), „die Reise um die Welt“, „Dey von Tunis“, „die Horatier und die Curiatier“, „fors domina proelii“ (Mdh. 59), „Castrum doloris“ (Mdh. 52), „Mass für Mass“; noch vergleiche man die auf S. 7 in den 95 Sätzen gegen das Schachspiel angedeuteten Bezeichnungen, sowie die in Sz. II, 219 (cf. XI, 310) versuchten Vergleichungen. Zu Positionsetiketten gehört die Bezeichnung zu Pos. 58 S. 79.

172.

„Der Bauernkrieg."

Eins. zu Tirnau. Schw. Ztg. 1860 S. 48.

Schwarz.



Weiss.

Matt in vier Zügen.

1. Sg5 fg. 2. Le5 de. 3. Tac1 dc. 4. Td8 ╪ [14]

173.

„Napoleons Rückzug von Moskau bis Paris."

Petroff. Vgl. Sz. XIV, S. 234.

Schwarz.

Weiss.

Matt in 14 Zügen auf h8.

1. Sd2† 2. Sc3† etc. [15]

Die vorgeführten Beispiele hangen mit der kriegsbildlichen Auffassung des Schachspieles (vergl. S. 104 unt.) zusammen, welche der symbolischen Composition ergiebige Motive bietet und ebenso consequent wie reichhaltig in dem Werkchen „Zwölf Schlachtpartien etc." durchgeführt ist [16].

[14] Symbolische Erläuterung. Die aufrührerischen Bauern haben ein festes Lager bezogen (Kh8. Bf6, g7) und ansehnliche Massen weit gegen die anrückende kaiserliche Macht vorgeschoben (Le1; Ba2, b3; d2, e2), doch ist es dem kaiserlichen Feldherrn gelungen, sich dem befestigten Lager mit einigen Truppen zu nähern (Kg6. Bh7). Da aber diese Macht nicht ausreicht, das feindliche Lager einzunehmen, so trachtet der Feldherr, leichte Cavallerie an sich zu ziehen (1. Sg5), welche jedoch von den Bauern aufgerieben wird (1. . . fg). Ein zweiter Versuch, neue Truppen heranzuziehen (2. Le5) scheitert an einem Hinterhalt (2 . . de). Da sucht der linke Flügel der kaiserlichen Armee das Bauernheer zu durchbrechen (3. Tac1), wird aber ebenfalls geschlagen, doch nicht ohne die feindliche Phalanx zu sprengen (3. . . dc), sodass es nun der schweren Reiterei gelingt, das feindliche Lager zu erstürmen und den Hauptführer gefangen zu nehmen (4. Td8 ╪).

[15] Die beiden Springer (vgl. Pos. 130 S. 138 nebst Note 62) treiben den König in 13 Zügen bis h8, sodann folgt 14. Kg2 ╪. Die drei Felder a1, a8, h8 bedeuten die drei Hauptstädte Moskau, Petersburg, Paris, die unbesetzte Diagonale a8—h1 bezeichnet die Beresina, an deren Ufer die Vernichtung des Feindes (durch 6. D—h8) versäumt wurde; die Entscheidung erfolgt durch Reiterei (die Springer sollen Kosacken-Cavallerie vorstellen), der letzte Schlag in der feindlichen Stadt durch den Kaiser selbst. Man vergleiche die ausführlichen kritischen Bemerkungen in der Schachzeitung von 1859 S. 234—235.

[16] Vgl. hierüber Sz. 1858 S. 229, 284; 1859 S. 46, 187, 233, 325. Von anderen Grundlagen für symbolische Compositionen heben wir No. 78 der Schw. Ztg. (1857 S. 73) „die Gefangennahme Pius VII." sowie eine treffliche Composition von H. Pollmächer „das Londoner Schachturnier" hervor; endlich sehe man Pos. 185 S. 180.

VIERTES KAPITEL.

Idee.

Die durch den Inhalt zum fasslichen Ausdruck gebrachten Combinationen, welche die innere Grundlage und das eigentliche Wesen der Schachaufgabe ausmachen, bedingen das nur dem geistigen Auge erkennbare Ganze des Problemes (vergl. S. 21) und tragen daher den gemeinsamen Namen Ideen, als deren höchste Norm, der letzten Tendenz des Aufgabenwesens gemäss, die Schönheit gilt. Je nachdem einer Aufgabe verschiedene mehr oder weniger wichtige Combinationen zu Grunde liegen, lässt sich eine Hauptidee von Nebenideen unterscheiden, die erstere aber als eigentliche Idee oder als die Idee des Problemes überhaupt ansehen. Es kommt nun zunächst auf Feststellung der allgemeinen Erfordernisse, welche eine Combination zur Idee qualificiren, an, sodann handelt es sich um Betrachtung der besonderen Natur solcher Combinationen.

I. Allgemeine Erfordernisse.

Der historischen Entwicklung des Aufgabenwesens (S. 2—3) und seiner bekannten Tendenz entsprechend besteht die Idee aus einer solchen Schachcombination, welche sich über die gewöhnlichen Züge alltäglicher Spielführung durch irgend ein besonderes Interesse erhebt. Einfache Entwicklungzüge, wie sie in der Eröffnung vorkommen, sodann das Hin- und Herziehen von Steinen ohne entscheidenden Einfluss auf den letzten Ausgang, endlich directe Angriffe, namentlich gegen den König also einzelne Schachgebote, bleiben daher im Allgemeinen ausgeschlossen. Im Gegensatze zu solchem gewöhnlichen Verlaufe der einfachen Abwicklung einer Partie bis zum Endspiele stehen die Auf-

opferung oder Hingabe von Figuren ohne materiellen Ersatz sowie mehr oder weniger indirecte Angriffe und unscheinbare Züge mit gleichwohl erfolgreicher oder mehrfacher Wirkung.

a. Opfer.

Als deutlichste Abweichung von dem gewöhnlichen, durch gleichmässigen Abtausch wesentlich geförderten, Spielablaufe fällt der Unterschied zwischen greifbarem Besitzstand an Steinen und dennoch möglichem Spielabschluss zunächst in die Augen, und die Entscheidung durch Opfer bildet daher schon den Grundzug in den ältesten uns bekannt gewordenen Problemerzeugnissen. Zugleich ist das Opfer nur eine Form, in welcher jede Combination auftreten kann, und daher die allgemeinste Erscheinung auf dem Felde der Ideen.

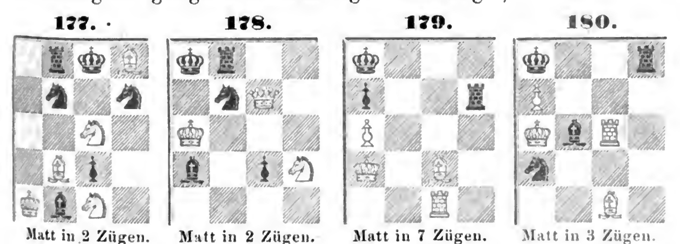


174. Matt in vier Zügen. 175. Matt in zwei Zügen. 176. Matt in drei Zügen.

In allen drei Stellungen (nach alten Regeln, vergl. Note 6 S. 30 und 10 S. 70) entscheidet das Opfer des Thurmes, dieser in alter Zeit wichtigsten Figur.

b. Indirecte Angriffe.

Von den hierher gehörigen zu Ideen tauglichen Combinationen haben einen allgemeinen Charakter die Fesselung, Räumung, Bahnung, die Bildung wie geeignete Ausnutzung eines Abzuges, u. a. m.



177. Matt in 2 Zügen. 178. Matt in 2 Zügen. 179. Matt in 7 Zügen. 180. Matt in 3 Zügen.

In Pos. 177 entscheidet die Fesselung des Springers b7 durch 1. La6, in Pos. 178 die Räumung des Feldes c7 für den Springer durch 1. D b6, in Pos. 179 die Bahnung der Thurmlinie c4—c8 durch 1. L d6, in Pos. 180 endlich die Bildung eines Abzuges durch 1. L d5.

Gemeinsames Merkmal der illustrirten Combinationen ist Mangel eines unmittelbaren Angriffes auf den feindlichen König, und sie lassen sich daher im Allgemeinen als Vorbereitungszüge für den entscheidenden Schachangriff bezeichnen. — Noch andere Ideen gründen sich auf specielle, meist künstlich verarbeitete, Eigenschaften bestimmter Figuren und fallen daher unter die besondere Natur der Ideen.

II. Besondere Natur.

Der Gesammteindruck einer Composition und ihrer Ideen erinnert entweder an den lebendigen Kampf zweier im praktischen Spiele begriffenen Parteien, oder zeichnet sich durch hervorragende Künstlichkeit aus, vor welcher die Lebensfrische praktischer Figurenverwicklung in den Hintergrund tritt, oder bietet endlich auf der einen Seite so bedeutende Uebermacht, dass die Erscheinung eines lebendigen Parteikampfes gänzlich verschwindet und dafür systematische Erzwingung gewisser Stellungen in gewisser Zügezahl allein in Betracht kommt. Hiernach lassen sich praktische, künstliche und systematische Ideen unterscheiden, deren genauere Erörterung bei der hohen Wichtigkeit der Idee überhaupt in besonderen Abschnitten erfolgen soll. Das Prinzip der Schönheit erscheint bei den drei Klassen in verschiedener Gestalt, indem bei den praktischen Ideen Eleganz der Figurenverwicklung, bei den künstlichen Ideen dagegen Gefälligkeit der Combinationen, namentlich einzelner Stellungen, bei den systematischen Ideen endlich Präcision des Zwangsverfahrens in den Vordergrund tritt. Was den gegenseitigen Werth im Allgemeinen betrifft, so haben die praktischen Ideen eine hervorragende Wichtigkeit; sie lassen sich ihrer Lebensfrische wegen minder leicht auf bestimmte Schemen zurückführen und bedürfen deshalb einer specielleren Illustration, während die künstlichen wie systematischen Ideen in wenige bestimmte Kategorien gebracht werden können und daher einen verhältnissmässig geringeren Raum in Anspruch nehmen werden.

ZWEITER ABSCHNITT.

PRAKTISCHE IDEEN.

Aus den drei ihrer Natur nach verschiedenen Stadien des praktischen Spieles ergeben sich drei gesonderte Klassen von praktischen Ideen, welche sich auf Combinationen der Eröffnung, des Mittelspieles und des Endspieles gründen.

ERSTE ABTHEILUNG.

Combinationen der Eröffnung.

Unter Combinationen der Eröffnung ragen diejenigen Angriffsarten hervor, welche entweder auf einfachem Wege zur Eroberung einer Figur führen oder zu gleicher Zeit mehrere Punkte des Gegners bedrohen. Ausserdem giebt es noch eine Reihe zusammengesetzter Angriffsmanöver. Es ergeben sich hieraus folgende drei Combinationsarten: 1. Einfache Figureneroberung. 2. Vortheilhafte Doppelangriffe. 3. Zusammengesetzte Combinationen.

Erstes Kapitel.

Einfache Figureneroberung.

Die durch einfachen Angriff mögliche Eroberung einer feindlichen Figur entspringt im Allgemeinen aus ihrer Entblössung oder Verstellung von Seiten ihrer Partei.

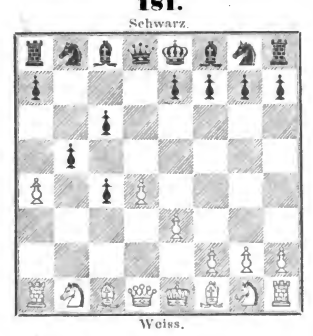
I. Eroberung des Thurmes oder eines leichten Officiers durch Entblössung der Diagonale.

Als klassische Norm diene das Hauptspiel des angenommenen und consequent vertheidigten Damengambits:

1. d4 d5. 2. c4 dc:
3. e3 b5. 4. a4 c6.

181.

Schwarz.



Weiss.

5. ab: cb:

6. Df3 und Weiss gewinnt zum Mindesten einen leichten Officier. Damit vergleiche man das 16. Spiel von Greco (Schachzeitung von 1857 S. 222): 1. e4 e5. 2. Sf3 d6. 3. Lc4 Lg4. 4. h3 Lf3: 5. Df3: Df6. 6. Db3 b6. 7. Sc3 c6. 8. Sd5 cd5: 9. Ld5: und Schwarz verliert den Damenthurm.

II. Eroberung eines in das eigene Heerlager verleiteten feindlichen Officiers durch Abschneidung des Rückzugs.

a) Fesselung des Thurmes in einem Bauernetze. Ein seltener Fall im ersten Stadium der Partie.

b) Abschneidung des in den Flügel eingedrungenen Laufers durch Vorrücken des Springerbauers. Gewöhnlich beim Rochadeflügel.

c) Eroberung eines Springers in der Mitte, am Rande oder in der Ecke. Verschiedene Möglichkeiten in der Eröffnung: 1. e4 e5. 2. Sf3 Sc6. 3. Lc4 Sf6 4. Sg5 d5. 5. ed: Sa5. 6. Lb5† etc.

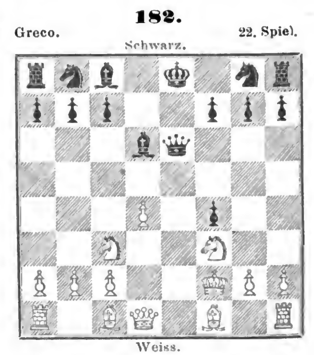
III. Eroberung der Dame.

a) Durch Fesselung. Thurm oder Laufer fesseln die Dame auf der mit ihrem Könige innegehaltenen Linie. Als klassische Norm diene zunächst das 22. Spiel von Greco (Sz. XIII, 10): 1. e4 e5. 2. f4 d5. 3. ed: Dd5: 4. Sc3 De6. 5. Sf3 ef: 6. Kf2 Lc5†. 7. d4 Ld6.

182.

Greco. 22. Spiel.

Schwarz.



Weiss.

8. Lb5† c6. 9. Te1 und gewinnt die Dame, welche auch durch 8. . . . Kd8 nicht zu retten war, da bei 9. Te1 D — Weiss durch 10. Te8† gesiegt haben würde. Damit vergleiche man den Schluss des 16. Gambitspieles von Greco (Schachztg. XIII., 8.) sowie den Anfang: 1. e4 e5. 2. Sf3 Sc6. 3. d4 ed: 4. Lc4 Lc5. 5. c3 De7. 6. 0—0 De4: 7. Te1, ferner 1. e4 e5. 2. Sf3 Sc6. 3. Lc4 Sf6.

4. Sg5 d5. 5. ed: Sa5. 6. Lb5† Ld7. 7. De2 Ld6. 8. b4 Lb4: 9. De5‡ Kf8 nebst 10. Te8. — Andererseits giebt das Gambitspiel von Greco (Sz. XIII., 13): 1. e4 e5. 2. f4 ef: 3. Lc4 Dh4†. 4. Kf1 d6. 5. Sf3 Lg4. 6. d4 Df6. 7. e5 Dh6. 8. g3 Dh3†. 9. Kf2 fg‡. 10. hg: Lf3: 11. Df3: Dd7 folgende Position

183.

Greco. 36. Gambitspiel.

Schwarz.

Weiss.

Es folgt nun 12. Db7: Dc6 13. Lb5 und Weiss gewinnt die Dame.

Ein ähnliches Resultat bietet das 14. Gambitspiel von Greco. (Schachzeitung XIII. 7.)

b) Nach Sperrung des Rückzuges durch eigene oder feindliche Steine.

1. Auf dem Flügel, gewöhnlich auf dem Königsflügel. Man sehe die Eröffnung 1. e4 e5. 2. f4 ef: 3. Lc4 Dh4†. 4. Kf1 g5. 5. Sc3 Lg7. 6. g3 fg: 7. Kg2 d6. 8. hg: Dg4. 9. Sf3 Le6. 10. Sd5 Kd8.

Auf Ld5: würde 11. Ld5: c6. 12. Lf7‡ nebst 13. Se5‡ die Dame erobern.

11. d3 h6

12. Se3 und Weiss gewinnt die Dame (Vgl. Krit. der Eröffn. 19. Kap.)

184.

Krit. d. Eröffn. 19. Kap.

Schwarz.

Weiss.

Einen ähnlichen Schluss bietet das Gambitspiel Greco's (Sz. XIII. 11): 1. e4 e5. 2. f4 ef: 3. Lc4 Dh4†. 4. Kf1 Lc5. 5. d4 Lb6. 6. Sf3 Df6. 7. e5 Df5 8. Ld3 Dg4. 9. h3 Dg3. 10. Ld2 Sc6. 11. Le1 etc.

Noch vergleiche man hiermit das elfte Spiel Lucena's (Sz. XIV. S. 104) sowie das 36. Spiel Greco's (XII, 362.)

Ein sehr interessantes Beispiel der Sperrung des Rückzuges ist von Petroff zu dem Zwecke einer symbolischen Darstellung, zur Veranschaulichung eines militärischen Manövers, (aus dem ungarischen Insurrectionskriege), construirt worden. In der Eröffnung 1. e5 e4. 2. Sf6 Sc3. 3. Lc5 Lc4. 4. c6 Sf3. 5. d5 ed: 6. e4 d4. 7. Lb4 Se5. 8. cd: Lb5† (welche den russischen Feldzug gegen Görgey's Insurgentenschaaren darstellen soll) wird nun die bekannte originelle Bewegung jenes Führers durch die Fortsetzung 9. Ke7 0—0; 10. Da5 Tb1. 11. a6 Le2. 12. Lc3: bc: und dann durch 13. Dc3: der Einfall mitten in die russische Armee angedeutet.

185.

Petroff. Sz. VI., 339.

Schwarz.

Weiss.

Der Rückzug in gerader Linie (c3—c7) schien ungefährdet, der russische Feldherr schnitt ihn aber durch ein tiefdurchdachtes Reitermanöver ab. Dieses präsentirt sich in dem Zuge Se5—c4. (Ueber die weitere, hierher nicht gehörige, Fortsetzung vgl. man Sz. VI., S. 338.)

2. Innerhalb des eigenen Heerlagers, gewöhnlich in der Ecke. Man sehe das zweite Gambitspiel Greco's 1. e4 e5. 2. f4 ef: 3. Sf3 g5. 4. Lc4 g4. 5. Se5 Dh4†. 6. Kf1 Sh6. 7. d4 d6. 8. Sd3 f3. 9. g3 Dh3. 10. Ke1 Dg2. 11. Sf2 Sc6. 12. Lf1 und die schwarze Dame ist verloren. (Schachzeitung XIII., 4.) Ferner gehört vorzüglich hierher das vierte Gambitspiel desselben Autors mit demselben Anfang und der Fortsetzung 10. Ke1 Dh5. 11. Sf4 Da5†. 12. Ld2. Da4.

186.

Greco. 4. Gambitspiel.

Schwarz.



Weiss.

13. Sa3 c6.

Weiss droht Lb5 zur Eroberung der Dame und gewinnt diese nun durch consequenten Angriff.

14. Sd5 b5
15. b3 Da3:
16. Lb4 Db2
17. Tb1 Da2:
18. Ta1 Db2

19. Lc3, worauf Schwarz die Dame nicht mehr zu retten vermag.

Zweites Kapitel.

Vortheilhafte Doppelangriffe.

Zu Doppelangriffen sind vorzüglich Dame und Springer geschickt. Die Doppelrichtung geht gewöhnlich einerseits auf den Stand des Königs, andererseits auf irgend einen anderen Punkt des Gegners. Ausserdem kommen noch gewisse Abzugsmöglichkeiten in Betracht.

I. Doppelrichtung der Dame.

a) Bedrohung von f7 (resp. e6) und anderen Punkten.

1. Von b3 aus auf b7 und f7 (resp. e6). Dieser Angriff brachte die Entscheidung in der Correspondenzpartie zwischen Pesth und Paris; er hatte denselben Erfolg in dem siebenten Spiele zwischen Morphy und Harrwitz.

Von b3 aus auf b7 und e6 nach Abtausch auf dem letzteren Felde. Als klassische Norm gilt das Spiel im achten Kapitel Lucena's: 1. e4 e5. 2. Lc4 d6. 3. c3 Sc6. 4. Sf3 Le6. 5. Le6: fe. 6. Db3 Dc8. 7. Sg5 Sd8 u. s. w. (Sz. XIV., 73.) Dieser Angriffstypus kehrt in vielen Eröffnungen wieder.

2) Von d5 aus auf f7 und e4. In vielen Fällen, zuweilen nach einem Figurenopfer auf f7. Als Norm diene das dritte Spiel Greco's (Schachzeitung XII. 214): 1. e4 e5. 2. Sf3 Sc6. 3. Lc4 Lc5. 4. c3 Sf6. 5. d4 Lb6. 6. de: Se4: 7. Dd5 Sf2: 8. Df7‡. (Man vergleiche den Anfang 1. e4 e5. 2. Sf3 Sc6. 3. Lc4 Le7. 4. d4 ed: 5. c3 dc: 6. Dd5 u. s. w.)

3. Von h5 aus auf f7 und h7, gegen den Rochadestand. Hierher gehört das elfte Spiel Greco's (Sz. XII, 210): 1. e4 e5. 2. Sf3 Sc6. 3. Lc4 Lc5. 4. c3 d6. 5. d4 ed: 6. cd: Lb4†. 7. Sc3 Sf6. 8. 0—0 Lc3: 9. bc: Se4: 10. Te1 d5. 11. Te4† de: 12. Sg5 0—0. 13. Dh5 und Weiss gewinnt. Noch kräftigere Wirkung jenes Angriffes bietet das 33. Spiel desselben Autors (Sz. XII., 360): 1. e5 e4. 2. Sf6 Sc3. 3. Lc5 Lc4. 4. 0—0 Sf3. 5. Te8 0—0. 6. c6 De2. 7. d5 cd: 8. c4 Sg5. 9. cd: Sd5: 10. Sd5:

187.

Greco. 33. Spiel.

Schwarz.

Weiss.

10.	. .	Dh5.
11.	Sf6	Df7†.
12.	Kh8	Dg8†.
13.	Tg8:	Sf7‡.

b) Beim Schachgebot auf der Randlinie.

1. Lucena sagt im vierten Kapitel (Sz. XIV. 72), dass nach 1. e4 e5. 2. Sf3 d6. 3. c3 Sf6. 4. h3 nun Weiss auf Sf6—e4: den Springer durch Dd1—a4† gewinnen würde. Dieser Typus, welcher im 27. Spiele Greco's (Sz. XII., 358) wiederkehrt, gilt für viele Eröffnungen, z. B. 1. e4 c5; 2. d4 cd: 3. Sf3 e5. 4. Sc5: Da5†, ferner 1. e4 e5. 2. d4 ed: 3. Sf3 c5 4. Lc4 b5. 5. Lb5: Da5† etc.

2. Das sogenannte Gambit des Damiano, welches sich schon bei Lucena (Sz. XIV., 44) findet und im Damenschach auf h4 oder h5 unter gleichzeitiger Bedrohung von e4 oder e5 seinen Schwerpunkt hat, bietet ebenfalls ein in manchen anderen Eröffnungen wiederkehrendes Manöver:

1. e4 e5. 2. Sf3 f6. 3. Se5: fe: 4. Dh5† etc.

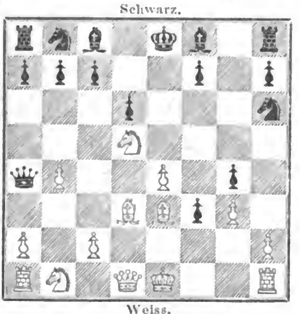
II. Doppelattake des Springers.

a) Zu Damenfang durch Schachgebot d. i. durch gleichzeitige Bedrohung von König und Dame, mit häufiger Einleitung durch ein Lauferopfer. Man sehe das 19. Spiel Greco's: 1. e4 e5. 2. Sf3 Df6. 3. Lc4 Dg6. 4. 0—0 De4: 5. Lf7† Kf7: 6. Sg5† nebst 7. Se4: (Sz. XII., 354), und auf demselben Gedanken beruhen das 23. und 25 Gambitspiel jenes Meisters, vgl. Sz. XIII., 10—11. Eine andere Ausführung enthält das schon citirte 3. Gambitspiel (XIII. 4): 1. e4 e5. 2. f4 ef: 3. Sf3 g5. 4. Lc4 g4. 5. Se5 Dh4†. 6. Kf1 Sh6. 7. d4 d6. 8. Sd3 f3. 9. g3 Dh3†. 10. Ke1 Dh5. 11. Sf4 Da5†. 12. Ld2 Db6. 13. Sd5 Dd4: 14. Ld3 Dc5. 15. Le3 Da5†. 16. b4 Da4.

188.

Greco. 3. Gambitspiel.

Schwarz.



Weiss.

17. Lb5† Db5:

18. Se7† und gewinnt die Dame.

b) Zu Qualitätgewinn, gewöhnlich auf dem Punkte c7 durch gleichzeitige Bedrohung von König und Damenthurm.

III. Abzug.

Dieses Manöver kommt in den bekannten Eröffnungsarten selten zur Anwendung; ein Beispiel bietet der Anfang 1. e4 e6. 2. d4 d5. 3. e5 c5. 4. c3 Sc6. 5. Sf3 Db6. 6. Ld3.

189.

Schwarz.



Weiss.

6. . . . c5—d4:

7. cd: Sd4:

8. Sd4: Dd4:

9. Lb5† und Weiss gewinnt die Dame. Man vergleiche das erste Gambitspiel Greco's (XIII., 3): 1. e4 e5. 2. f4 ef: 3. Sf3 g5. 4. Lc4 g4. 5. Se5 Dh4†. 6. Kf1 Sh6. 7. d4 d6. 8. Sd3 f3. 9. g3 Dh3†. 10. Kf2 Dg2†. 11. Ke3 Sg8. 12. Sf4 Lh6. 13. Lf1 Dh1: 14. Lb5† nebst Eroberung der Dame.

Drittes Kapitel.

Zusammengesetzte Combinationen.

Die zusammengesetzten Combinationen bestehen in der Verbindung wirksamer Angriffe auf Grundlage eines oder einiger Opfer, aus deren Annahme ein vortheilhafter Doppelangriff oder eine entscheidende Angriffsverstärkung entspringt.

I. Lauferopfer auf f7.

a) Zweck ist eine allgemeine Zerstörung der feindlichen Rochade oder Entblössung des Königs, z. B. 1. e4 e5. 2. Lc4 Lc5. 3. c3 Sc6. 4. d4 ed: 5. Lf7† Kf7: 6. Dh5† nebst 7. Dc5: etc., oder 1. e4 e5. 2. f4: d5. 3. ed: e4. 4. Lb5† c6. 5. dc: bc: 6. Lc4 Lc5. 7. Lf7† etc. Dieser Typus kehrt in vielen Eröffnungen wieder.

b) Zweck ist eine Sperrungsblössung, entweder zur energischen Aufhebung der Fessel, z. B. 1. e4 e5. 2. f4 Lc5. 3. Sf3 d6. 4. Lc4 Lg4. 5. fe: de: 6. Lf7† nebst 7. Se5† etc., oder zum Damenfang, z. B. 1. e4 e5. 2. f4 ef: 3. Lc4 Dh4†. 4. Kf1 g5. 5. Sf3 Dg4.. 6. Lf7† Kf7: 7. Se5†. Damit vergleiche man folgende Partie bei Walker: 1. e4 e5. 2. Lc4 d6. 3. Sf3 Sc6. 4. Sc3 Lg4. 5. Se5: Ld1: 6. Lf7† Ke7. 7. Sd5†, sowie Partie 242 der Schachzeitung 1849, S. 465.

II. Springeropfer.

a) Auf f7. Das bekannteste Beispiel findet sich im Zweispringerspiel im Nachzuge 1. e4 e5. 2. Sf3 Sc6. 3. Lc4 Sf6. 4. Sg5 d5. 5. ed: Sd5: 6. Sf7:, schon bei Gianutio. Das Opfer hat hier den Namen „fégatello" erhalten (Sz. XI., 61), wahrscheinlich im figürlichen Sinne eine Art Lockspeise bedeutend.

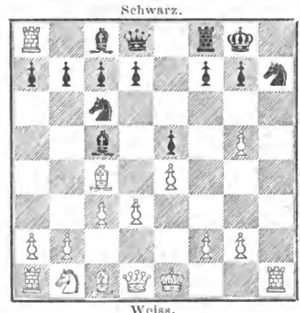
b) Auf e5. Vorzüglich im sogenannten Damianogambit 1. e4 e5. 2. Sf3 f6. 3. Se5: etc., vgl. Lucena 2. Kap., Damiano 2. Kap. und Greco 23. Spiel (Sz. XII., 356.)

c) Auf g5. 1. Im Königsgambit Greco 12. Gambitspiel: 1. e4 e5. 2. f4 ef: 3. Sf3 h6. 4. Lc4 g5. 5. h4 f6. 6. Sg5: fg: 7. Dh5† Ke7. 8. Df7† Kd6. 9. Dd5† Ke7. 10. De5† (Sz. XIII., 7). — 2. Im giuoco piano zur Oeffnung der Thurmlinie; Greco 32. Spiel: 1. e4 e5. 2. Sf3 Sc6. 3. Lc4 Lc5. 4. c3 Sf6. 5. Sg5 0—0. 6. d3 h6. 7. h4 hg: 8. hg: Sh7.

190.

Greco. 32. Spiel.

Schwarz.



Weiss.

9. Dh5	Te8.
10. Df7†	Kh8.
11. Th7†	Kh7:
12. Dh5†.	

III. Thurmopfer.

a) Zur Eroberung der Dame, die durch Annahme des Thurmopfers in eine Linie mit ihrem Könige tritt. (Man sehe z. B. die Partie, Sz. IV., 32: 1. e4 e5. 2. Sf3 Sc6. 3. d4 ed: 4. Lc4 Lc5. 5. Sg5 Sh6. 6. Sf7: Sf7: 7. Lf7† Kf7: 8. Dh5† g6. 9. Dc5: d6. 10. Db5 a6. 11. Dd3 Df6. 12. f4 Te8. 13. c3 Ld7. 14. cd: Te4: 15. De4: Te8. 16. De8† Ke8: etc.)

b) Zur Fesselungs-Verstärkung. Als einfachster Ausdruck dieser Idee bietet sich nebenstehende Pos. 191, und eine elegante Benutzung dieses Manövers findet sich in einer Consultationspartie Morphy's (P. M. II., 96. Spiel): 1. e4 e5. 2. Sf3 d6. 3. d4 Lg4. 4. de: Lf3: 5. Df3: de: 6. Lc4 Sf6. 7. Db3 De7. 8. Sc3 c6. 9. Lg5 b5. 10. Sb5: cb: 11. Lb5† Sd7. 12. 0—0—0 Td8. 13. Td7: Td7: 14. Td1 De6. 15. Ld7† Sd7: 16. Db8† Sb8: 17. Td8†.

191.

Damiano VII. Franz, S. 27.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz am Zuge.

1. . . Ld7

Auf Kc7 folgt 2. Tc1† Lc6. 3. Td8: nebst 4. Le4 etc.

2. Td7: Td7:

3. Td1 Td8.

4. Sc5 etc.

ZWEITE ABTHEILUNG.

Combinationen des Mittelspiels.

Die Combinationen führen entweder auf Grundlage einfacher und natürlicher Angriffe oder durch Bildung eines zusammengesetzten künstlichen Angriffsmanövers zur Entscheidung oder endlich auf directem, mehr oder weniger einfachem, Wege zum Matt. Wir unterscheiden danach einfache Combinationen, zusammengesetzte Manöver und directe Mattführungen.

Erstes Kapitel.

Einfache Combinationen.

Die Möglichkeit unmittelbarer Entscheidung durch Anwendung einfacher Angriffe setzt einen mehr oder weniger offenbaren Mangel in der feindlichen Stellung voraus. Dieser besteht entweder in Zulassung directer Angriffsopfer zur Einleitung oder Anlenkung der wirksamen Attake, oder in einzelnen Schwächen und Fehlern, die eine unmittelbare Benutzung gestatten, oder endlich in mehr oder weniger umfassender Lähmung, die ein entscheidendes Positionsübergewicht der leitenden Partei zur Folge hat.

I. Anlenkungsopfer.

Das Opfer bahnt entweder der entscheidenden Angriffsfigur den Weg oder zieht den feindlichen König in eine directe Angriffsstellung. Die Anlenkung ohne das Opfer auf einem Umwege würde während Betretung desselben dem Gegner zur Vereitlung des Manövers Zeit geben. Von besonderer Wichtigkeit sind Thurmopfer zur Anlenkung der Dame, und als Gegentheil das Damenopfer zur Entblössung des Königs für Thurmangriffe, endlich verschiedene

Opfer zur Anlenkung eines Springers.

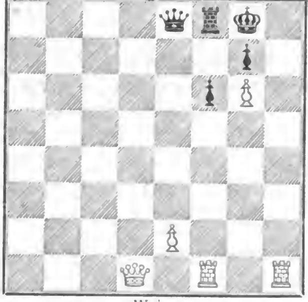
a) Thurmopfer zur Anlenkung der Dame.

1. In reinster und einfachster Gestalt findet sich diese Idee bei Damiano ausgedrückt:

192.

Damiano Nr. V. Franz, S. 25.

Schwarz.



Weiss.

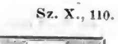
1. Th8† Kh8:
2. Th1† Kg8.
3. Th8† Kh8:
4. Dh1† Kg8.
5. Dh1—h7‡.

Die Abwesenheit des weissen Königs deutet auf ausschliessliche Absicht, das Manöver an sich darzulegen, als „besondere Feinheit, welche im Spiele vorkommen kann“, wie sich der alte Schachlehrer selbst ausdrückt.

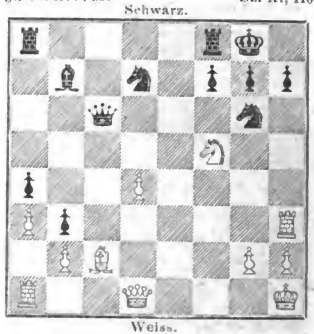
Eine praktische Anwendung findet sich in folgender Position einer gespielten Partie, deren zunächst vorhergehende Züge S e2—g3 b4—b3; S g3—f5 D d6—c6 waren:

193.

Vgl. Sz. XIV, 83. Sz. X., 110.



Schwarz.



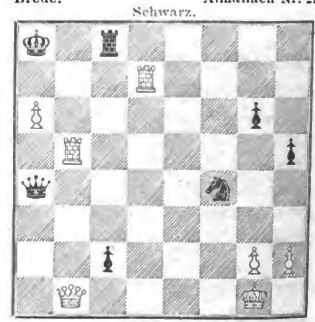
Weiss.

Nach 1. Sf5—e7† Kg8—h8, oder nach 1. Sf5—e7† Sg6—e7. 2. Lh7† Kh8. 3. Lg6† Kg8 entscheidet nun das Thurmopfer für den wirksamen Angriff der Dame auf h5. Eine ähnliche Wendung bietet die Partiestellung Nr. 483 der Schachzeitung, (VIII. 30), ferner das 84. und 91. Spiel Stamma's (v. Oppen S. 112 und 120) und eine mehr künstliche Ausführung ist von Brede hergestellt:

194.

Brede. Almanach Nr. 21.

Schwarz.



Weiss.

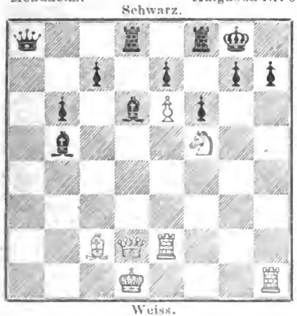
1. Ta7† Ka7:
2. Tb7† Ka8.
3. Ta7† Ka7:
4. Db7‡.

Endlich verdient noch die complicirte, obschon gekünstelte, Verarbeitung dieses Manövers durch Mendheim Erwähnung.

195.

Mendheim. Aufgaben Nr. 67.

Schwarz.



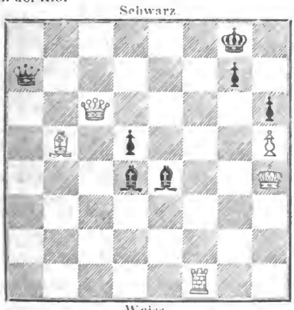
Weiss.

1. Se7† Le7:
2. Lh7† 3. Le4†
4. Th8† 5. Th2†
6. Lh7† 7. Ld3†
8. Th8† 9. Dh2†
10. Dh7 ‡

2. Das Thurmopfer zieht den feindlichen König in eine Angriffscombination von Dame und Laufer. Als klassischer Ausdruck diene folgende Position des modenesischen Anonymus.

E. del Rio. **196.**

Schwarz.



Weiss.

1. Tf8† Kf8:
2. De8‡.

(Falls Kh7, so 2. Dg6† etc.)

Eine weitere Ausführung findet sich in einer Aufgabe Roll's (Schachzeitung VII., 433) und in gediegener praktischer Bearbeitung durch Warnsdorf in folgender Position:

197.

Warnsdorf. Sz. XI., 176.

Schwarz.



Weiss.

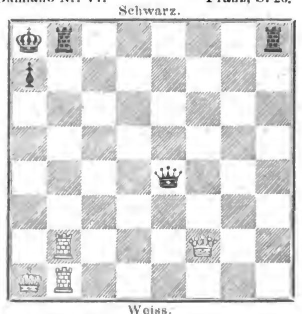
1. Dd8† Te8.
2. Tb7† Kb7:
3. Db6† Ka8.
4. Da7‡.

b) Damenopfer zur Entblössung des Königs für

198.

Damiano Nr. VI. Franz, S. 26.

Schwarz.



Weiss.

1. Da7† Ka7: 2. Ta2‡.

Thurmangriffe. Diese in vielen zusammengesetzten Aufgaben angewandte Idee ist wieder am einfachsten bei Damiano zum Ausdruck gebracht.

Man begegnet diesem Gedanken in mannigfachen Erzeugnissen von Stamma, Mendheim, Brede und anderen Problemcomponisten.

c) Verschiedene Opfer zur Anlenkung des Springers. Vorzüglich bemerkenswerth ist das Qualitätsopfer zur Eroberung einer Figur, es besteht in Hingabe der Dame oder des Thurmes gegen einen schwächeren Officier.

1. In Betreff der Dame bietet folgende Position Damiano's die einfachste Darstellung:

199.

Damiano. VIII. Franz. S. 28.

Schwarz.

Weiss.

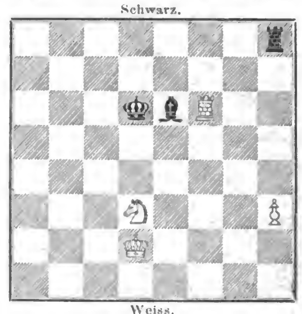
1. De5: De5:
2. Sf7† etc.

2. In Betreff des Thurmes sehe man die erste Position desselben Autors:

200.

Damiano, I. Franz. S. 21.

Schwarz.



Weiss.

1. . . . Th3:
2. Te6† Ke6:
3. Sf4† etc.

II. Benutzung einzelner Schwächen.

Als hervorragende Fälle bieten sich die scheinbare Deckung, deren mangelhafte Natur vortheilhafte Ausbeutung gestattet, und die fehlerhafte Stellung eines Stückes, welche zu seiner Eroberung durch Schachgebot Veranlassung giebt.

a) Ausbeutung scheinbarer Deckung.

Das Deckungsmittel ist entweder in seiner Wirksamkeit gehemmt, oder es kann beseitigt oder abgelenkt werden.

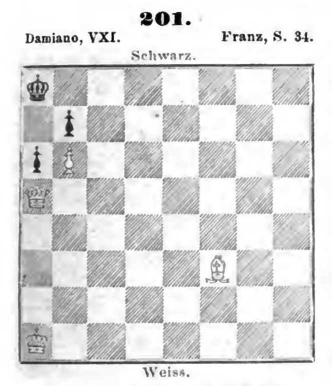
1. Die Hemmung der Wirksamkeit einer Deckung findet durch Fesselung (Sperrung) Statt.

Nachstehendes Diagramm dient wieder (in dem zu Position 192 erklärten Sinne) zur einfachen Darstellung der Idee und kann, da das Matt auch durch simple Bewegung der

201.

Damiano, VXI. Franz, S. 34.

Schwarz.



Weiss.

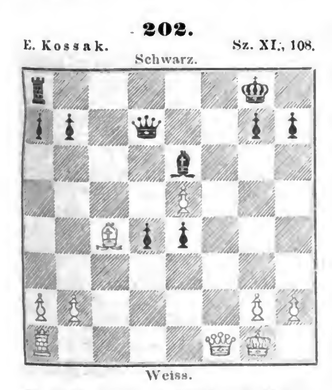
1. Da6‡ nebst 2. Db7‡.

Dame auf die achte Reihe (z. B. Dc5 nebst Df8‡) möglich wäre, als vollkommene Aufgabe nicht angesehen werden. Es erledigen sich hieraus die starken Vorwürfe in der schweizerischen Schachzeitung vom 22. Juni 1857. Eine interessante praktische Benutzung des Fesselungsmanövers bietet folgende Stellung aus einer von Kossak gespielten Partie:

202.

E. Kossak. Sz. XI., 108.

Schwarz.



Weiss.

1. Df5 Te8. 2. Td1 und Weiss stellt die Ausgleichung d. Spieles her.

2. Beseitigt wird eine Deckung gewöhnlich durch Qualitätopfer, entweder der Dame gegen einen Thurm, oder des Thurmes gegen einen leichten Officier.

203.

Damiano, XII. Franz, S. 32.

Schwarz.



Weiss

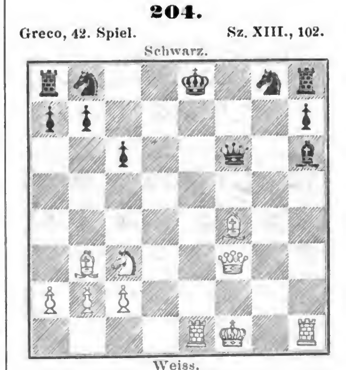
1. Da8‡ Ka8: 2. ab: etc.

In dem 42. Spiele Greco's erscheint folgende Position:

204.

Greco, 42. Spiel. Sz. XIII., 102.

Schwarz.



Weiss.

17.	. . .	Kd8.
18.	Th6:	Sh6:
19.	Lc7‡	Kc7: und Weiss

erobert die nicht mehr vom Springer gedeckte Dame.

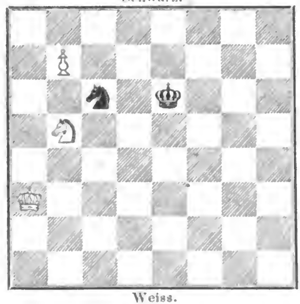
Damit vergleiche man den Ausgang des fünften Gambitspieles von demselben Autor. (Sz. XIII., 5.)

3. Abgelenkt wird die Deckung meist durch directe Aufopferung oder opferähnliche Combinationen. Man sehe die einfachste Darstellung in folgender Position.

205.

Damiano, XVI. Franz, S. 36.

Schwarz.



Weiss.

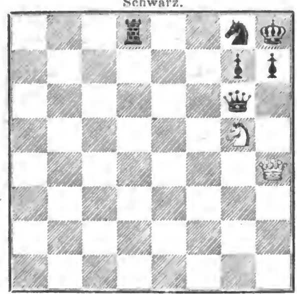
1. Sd4† Sd4:
2. b8D und Weiss gewinnt.

Damit vergleiche man eine andere Composition desselben Autors:

206.

Damiano, IV. Franz, S. 24.

Schwarz.



Weiss.

1. Dh7† Dh7: 2. Sf7†.

In einer gespielten Partie bot sich nach den Zügen 1. e4 e5. 2. Sf3 Sc6. 3. Lb5 Sf6. 4. d4 Sd4. 5. Sd4: ed: 6. e5 c6. 7. 0—0 cb: 8. Lg5 Le7. 9. ef: Lf6: 10. Te1† Kf8. 11. Lf6: Df6: 12. Sa3 a6. 13. Dc2 De6. 14. Dd2 Db6. 15. Db4† d6 folgende Stellung:

207.

M. L. Schachpartien S. 56.

Schwarz.

Weiss.

16. Sc4 Dc5.
17. Sd6: Db4:
18. Te8†.

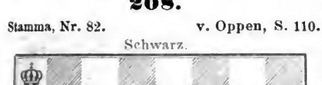
b. Figureneroberung durch Schachgebot.

Sie ist in verschiedenen Stellungen möglich, erfolgt aber besonders häufig in dem Falle, wenn die Figur hinter dem Könige in einer Linie mit diesem steht.

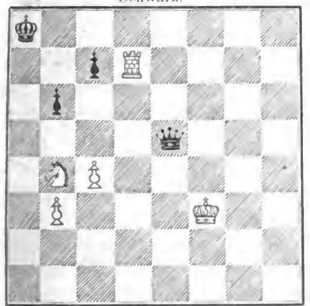
1. Besonders geschickt für jenes Manöver ist der Springer, als Muster bietet sich das nachstehend angegebene 82. Spiel Stamma's:

208.

Stamma, Nr. 82. v. Oppen, S. 110.



Schwarz.



Weiss.

1. T d8† K b7.
2. T b8† K b8:
3. S c6† K b7.
4. S e5: etc.

Analog ist das fingirte Schlussmanöver von einer zwischen Don Gusman und Ruy Lopez gespielten Partie:

209.

Bone. Sz. I., 104.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz ist am Zuge.

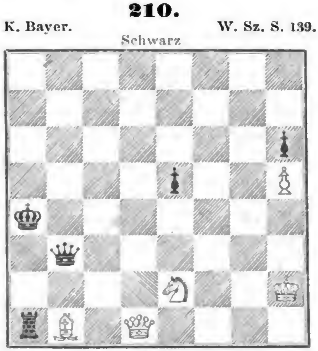
1. L d2: h7.
2. L f4 h8 D.
3. L e5† D e5:
4. S d3† etc.

Man vergleiche folgende Studie von K. Bayer:

210.

K. Bayer. W. Sz. S. 139.

Schwarz



Weiss.

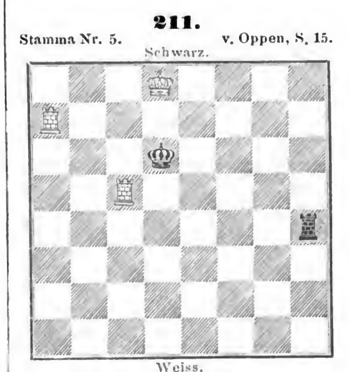
1. L c2 T d1:
2. L d1: D d1:
3. S c3† nebst
4. S d1: etc.

2) Der besondere Fall der Hinterstellung, welcher in Damiano's 15. Position (Franz S. 35) sowie vorzüglich in Stamma's 5. Spiele

211.

Stamma Nr. 5. v. Oppen, S. 15.

Schwarz.



Weiss.

1. T h5 T h5:
2. T a6† K e5.
3. T a5† K f4.
4. T h5: etc.

einfachen Ausdruck gefunden hat, bietet sich besonders häufig beim Avancement der Bauern. Man sehe Damiano's zweite Position:

212.

Damiano, II. Franz, S. 22.

Schwarz.

Weiss.

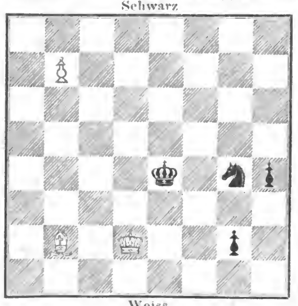
1.	c5	h4.
2.	c6	h3.
3.	c7	h2.
4.	c8D	h1D.
5.	Dg8†	Kh4.
6.	Dh8†	und W. gew.

Damit vergleiche man Damiano's dritte Position (Franz, S. 23) und die ebenso einfache wie geniale Ausführung in folgendem Spiele Stamma's:

213.

Stamma, 74. v. Oppen, S. 99.

Schwarz.



Weiss.

1.	Ld4	Kd4:
2.	b8D	g1D.
3.	Da7† etc.	

III. Positionsübergewicht.

Das Positionsübergewicht entspringt entweder aus wirksamem Angriffsdruck auf einzelne Punkte des Gegners oder aus erfolgreicher Disposition eines thatsächlichen Vortheils an Kräften, oder es erscheint endlich als vollkommene Positionsüberlegenheit, welche der leitenden Partei vollständige Herrschaft über die gesammte Stellung des Gegners gewährt.

a. Wirksame Angriffsrichtung.

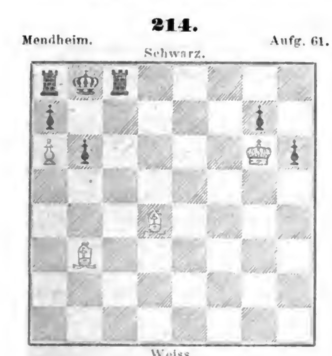
Zweck entscheidender Angriffsrichtung auf einzelne Punkte kann Eroberung einer Figur oder nachhaltige Bedrohung des Königstandes sein. Erstere erfolgt gewöhnlich durch Verstärkung eines Fesselungsangriffes, letztere wird entweder unmittelbar auf die Stellung des Königs, namentlich auf den Rochadeflügel, gerichtet, oder durch Hineinzwingung des Königs in eine wirksame Angriffsstellung angebahnt.

1. Die Verstärkung des Fesselungsangriffes ist bereits in Pos. 191 illustrirt worden; man sehe ausserdem ihre geeignete Anwendung als Ressource in einer von Lolli mitgetheilten Position eines Lukkeser Patriciers, Pos. 113, S. 126 und vergleiche folgende Composition:

214.

Mendheim. Aufg. 61.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 7 Zügen.

1. Le5† 2. Le6
3. Ld7. 4. Kf7 etc.

(Noch vergleiche man No. 1138 in Sz. 1860, S. 257.)

2. Eine entscheidende Angriffswirkung auf den Rochadeflügel wird gewöhnlich durch Qualitätsopfer auf f6 oder f3 eingeleitet. Der Rochadeflügel wird hierdurch nicht selten von der Verbindung mit den übrigen Figuren isolirt, sodass die Angriffsfiguren des Gegners freie Bahn finden. Gewöhnlich opfert sich auf den gedachten Punkten gegen den dort befindlichen Springer ein Thurm, und die Wiedernahme durch den Springerbauer öffnet nicht nur die Rochadelinie, sondern lähmt auch die f-Reihe sowie die Action des Rochadethurmes. Zuweilen kann sogar wie in folgender Position aus einer Partie zwischen Paulsen (W.) und Morphy (Schw.) die Dame zu jenen Zwecken auf jenen Punkten geopfert werden:

215.

Morphy. Morphybuch, 7. Partie

Schwarz. P. M.



Weiss. L. P.

17.	. . .	Df3:
18.	gf:	Tg6†
19.	Kh1	Lh3.
20.	Td1	Lg2†
21.	Kg1	Lf3†
22.	Kf1	Lg2†
23.	Kg1	Lh3†
24.	Kh1	Lf2:
25.	Df1	Lf1:
26.	Tf1:	Te2
27.	Ta1	Th6
28.	d4	Le3 und

Schwarz gewinnt.

Ein Beispiel des Qualitätopfers durch den Thurm bietet eine andere Partie des amerikanischen Meisters mit folgender Position:

216.

Morphy. Morphybuch, 15. Partie

Schwarz. P. M.



Weiss. Stanley.

21.	. . .	T h5.
22.	S d2—f3	c5.
23.	S e2	T f3:
24.	gf:	D d8.
25.	c4	T h2:
26.	T d5:	D h4
27.	D c3†	K g8.
28.	S g3	D h3 und

Schwarz gewinnt.

3) Die entscheidende Angriffsstellung, in welche der König, gewöhnlich durch Opfer, hineingezwungen wird, erscheint nicht selten als Figurennetz, dessen Schlingen, nach dem Eintritt des Königs, völlig geschlossen werden:

217.

Brede. Almanach, Nr. 13.

Schwarz.

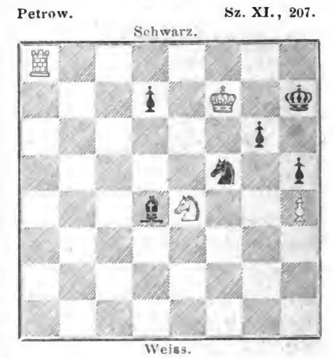
Weiss.

1. D c4† K c4:
2. e3—e4

Nun ist das Netz zugezogen und die doppelte Mattdrohung des Springers (auf a3 und d6) nicht abzuwehren. Als ähnliches Beispiel einer Randstellung präsentirt sich folgende Position:

218.

Petrow. Sz. XI., 207.



1. S g5† K h6.
2. T h8† L h8:
3. K g8 S e7.
4. K h8: etc.

Zuweilen erscheint die Angriffsstellung als Abzugsposition, deren wirksame Nutzung durch völlige Einschliessung des Königs zunächst gesichert wird. Man sehe die Stellung aus einer Partie von v. d. Goltz:

219.

Goltz. Sz. I., 215.



1. D f8 K f8:
2. f6 L h5:
3. S h6†.

b. Vortheil an Kräften und ihrer Disposition.

Die gewöhnliche Fortsetzung des Spieles in solchen Lagen würde die überlegene Partei meist langsam und sicher zum Siege führen. Es kommt aber darauf an, diesen durch aussergewöhnliche Manöver oder einzelne ungewöhnliche Züge, deren wirksame Möglichkeit gegeben ist, zu beschleunigen oder unmittelbar zu erzwingen.

1. Es ist ein zusammengesetztes Manöver (meist auf Grundlage eines oder einiger Opfer), welches den Sieg beschleunigt. Als Norm diene folgende Composition:

220.

Wallenrath. Sz. V. 427.

Schwarz.

Weiss.

Weiss könnte nach e5—f6: g7—f6: mit Td8—c8:+ fortfahren, es kann jedoch auf folgendem Wege das Matt in 6 Zügen erzwungen werden:

1. e5—f6: gf:
2. Lf5† ef:
3. Te8.
4. Te1
5. Th1 nebst
6. Kg1†.

Beispiele anderer Art bieten folgende Positionen:

221.

Krome. Sz. IX., 233.

Schwarz.

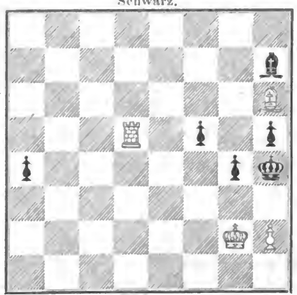
Weiss.

1. Tc1† Kc4.
2. Tb1: b5.
3. Tc7 nebst
4. Tb4†.

222.

R. Willmers. Eraturnier, (S. 43.)

Schwarz.



Weiss.

1. Td3. 2. Th3†.
3. Kf3. 4. Kf4.
5. Lg5†.

Zu diesen Compositionen vergleiche man noch die künstlicheren Ausführungen von Anderssen in dessen Aufgaben 13, 19, 57, 60.

2. Es kommt darauf an, einen bestimmten Zug zu finden, welcher gleichsam als Positionsschlüssel die

Beschleunigung des Sieges eröffnet. Dahin gehören viele kurze, z. B. zweizügige Mattführungen, namentlich von Leow, Capraez und anderen Componisten. Die Pointe liegt lediglich in richtiger Wahl des entscheidenden ersten Zuges, dessen Auffindung nicht selten durch die gegebene reiche Möglichkeit von Angriffs-Combinationen erschwert wird. Man sehe folgende Compositionen:

223.

Leow. Sz. III., 135.

Schwarz.

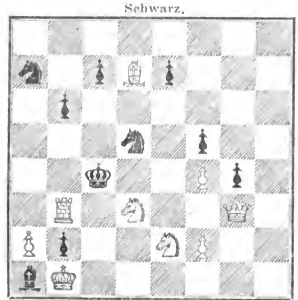
Weiss.

Hier entscheidet zunächst Lf4—e3 und sichert die dreizügige Mattführung:

224.

Bayer & Eins. v. Tirnau. Eraturnier (S. 33.)

Schwarz.



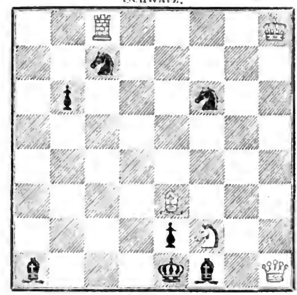
Weiss.

1. Le6. Se6.
2. a3.
3. S oder T †.

225.

Capraez. Schw. Sz. Nr. 172.

Schwarz.



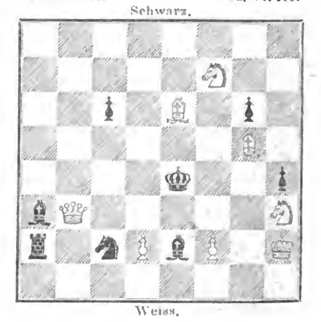
Weiss.

1. Da8 Lb2.
2. Sd3† Kd1.
3. Da4†.

226.

Nach Krome. Sz. V., 180.

Schwarz.



Weiss.

1. Lf6 nebst Matt im nächsten Zuge.

Man vergleiche das vierzügige Matt von Kieseritzky in der Schachzeitung von 1852 S. 64, ferner Nr. 465 in demselben Jahrgange S. 431, end-

lich mehrere Compositionen von Capraez unter 60, 150, 170, 173, 175 der Schw. Schachzeitung. Letztere Producte sind jedoch, wie so viele andere Erzeugnisse der Neuzeit, gekünstelt und unnatürlich, bieten häufig Positionen mit kolossaler Uebermacht gegen den einzelnen König und gehören deshalb weniger unter die praktischen als unter die künstlichen Roi dépouillé und unter die exceptionellen Aufgaben. Andererseits giebt es eine Klasse praktischer Compositionen, deren entscheidender Zug vorzüglich wegen der Menge von Varianten, die er gestattet, an Bedeutung gewinnt. Hierher gehören viele Producte moderner englischer Componisten, z. B. von Healey.

227.

Healey.. Eraturnier (S. 26.)

Schwarz.



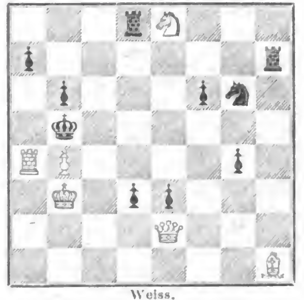
Weiss.

Das vierzügige Matt wird durch 1. Dh8—d8 eingeleitet. Man vergleiche das Preisproblem desselben Componisten aus dem Jahre 1857, (Sz. XII. S. 342) sowie vorzüglich die folgende Composition:

228.

Healey. S. Times, Nr. 82.

Schwarz.



Weiss.

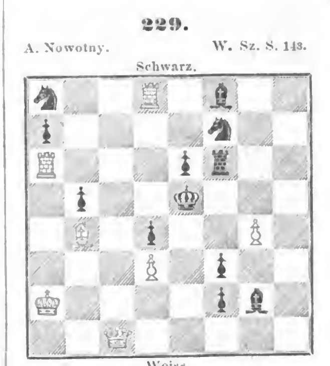
1. Dh2	Thd7.
2. De7	Se5.
3. Ta5 nebst	
4. Da5†	

Als besonders charakteristisch recipiren wir noch folgende hierher gehörige Compositionen:

229.

A. Nowotny. W. Sz. S. 148.

Schwarz.



Weiss.

1. Tf8:	f1D.
2. Te6†	Te6:
3. Dg5†	Sg5:
4. Tf5†	

Wir allegiren hier von demselben Componisten Nr. 3 seiner Eraturnieraufgaben, vgl. Eraturnierbuch S. 70.

230.

Krome. Sz. VI.

Schwarz.



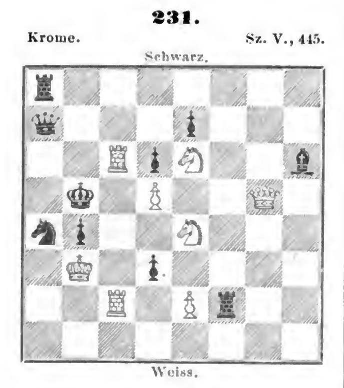
Weiss.

Hier bildet den Schlüsselzug zum sechszügigen Matt: D c1—f4.

231.

Krome. Sz. V., 445.

Schwarz.



Weiss.

Das fünfzügige Matt wird mit D g5—e7; eingeleitet.

c. Vollkommene Positions-Herrschaft.

Die vollkommene Positionsüberlegenheit einer Partei äussert sich entweder in vollständiger Lähmung des Gegners oder wird durch unabwendliche Ausbeutung erfolgreicher Manöver begründet oder besteht endlich in einer solchen Stellung, welche eine unwiderstehliche Mattdrohung in sich birgt.

1. Die Entfaltung der Kräfte auf der einen Seite übt einen totalen Druck auf die Position der anderen Partei; diese ist in ihren Bewegungen so beschränkt, dass sie sich der entscheidenden Einwirkung des Gegners nicht mehr zu erwehren vermag. Fälle dieser Art kommen häufig im lebenden Spiele vor; es mögen hier einige aus der Praxis des Autors Aufnahme finden.

232.

Schachpartien. Nr. 4., S. 15.

Schwarz.



Weiss. M. L.

Trotz gleicher Streitkräfte auf beiden Seiten ist Schwarz in seinen Bewegungen so gehemmt, dass es fast keine Figur bewegen und Weiss in Ruhe das Matt vorbereiten kann. Nach den Zügen 24. g3 D h7. 25. K h1 D g8. 26. gf: gf: kündigte Weiss ein dreizügiges Matt an.

233.

Schachpartien. Nr. 62, S. 153.

Schwarz.



Weiss. M. L.

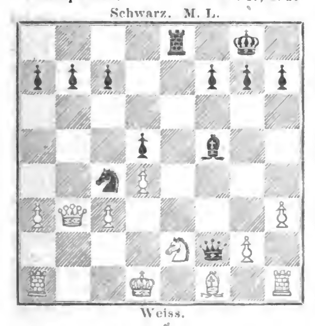
Schwarz am Zuge.

Die Figurenzahl ist auf beiden Seiten durchaus gleich, dennoch kann Schwarz entscheidendem Verlust nicht entgehen. Auf D d4: würde T g6† etc., auf T e8—e5 aber L e5: nebst S e7† etc. Weiss zum Siege führen.

234.

Schachpartien. Nr. 10, S. 26.

Schwarz. M. L.



Weiss.

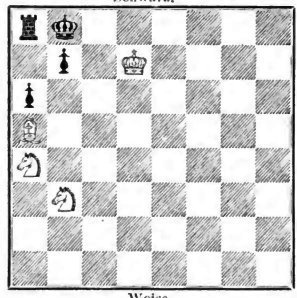
Weiss gab in dieser Stellung die Partie in der richtigen Ueberzeugung auf, dass bei der gelähmten Stellung entscheidender Verlust nicht mehr abgewehrt werden könne. Schwarz, obschon um einen Officier schwächer, droht mit Erfolg L d3 nebst S e3† und Weiss darf S e2 nicht bewegen, sodass selbst bei D b3—a2 mit L d3 nebst S e3 und S f1: etc. der Sieg von Schwarz erzwungen werden kann.

Verwandt mit den vorgeführten Stellungen sind solche fingirte oder künstlich gearbeitete Positionen, in denen die Figuren der bedrängten Partei einander selbst behindern und hierdurch die Zügewahl nachtheilig beschränken:

235.

Th. Jüdell. Sz. IV., 467.

Schwarz.



Weiss.

1. L c7† 2. L b6†
3. S a5 etc.

(Man vergleiche Nr. 103, in Sz. II., 399, Nr. 442 Sz. VII., 366, ferner Sz. 1859 S. 130, endlich Nr. 61 der Aufgaben von Mendheim = Pos. 214, S. 193.)

In einer anderen Klasse von Positionen kommt es für die leitende Partei auf Abwartung der Bewegungen des Gegners an, und die Stellung ist so construirt, dass ihre Veränderung durch irgend welchen Zug entscheidenden Einfluss übt. Dergleichen Erzeugnisse, welche auf der Idee des Zugzwanges beruhen, sind

meist künstlicher Natur, doch nähern sich einige, wie Nr. 9 und 39 der Aufgaben von Anderssen, durch frische Ausführung des Gedankens, dem Gebiete der praktischen Compositionen. Zur näheren Veranschaulichung dieser Positionsklasse mögen folgende beide Diagramme dienen.

236.

Kling. Sz. II., 237.

Schwarz.

Weiss.

1. D d2 und Weiss setzt im 3. Zuge Matt.

237.

Prager. Sz. IV., 255.

Schwarz.

Weiss.

1.	L a8	c6.
2.	b6	L b7.
3.	L b7: nebst	
4.	†.	

2. Als unabwendbare Ausbeutung eines erfolgreichen Manövers steht die wirksame Nutzung einer vortheilhaften Abzugsstellung in erster Linie. Sie dient meist zur consequenten Wegräumung von Hindernissen:

238.

Nathan. Sz. II., 336.

Schwarz.

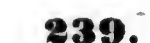


Weiss.

1.	L e7†	K e4.
2.	S d6†	K e5.
3.	S e4‡	K e4.
4.	S d6†	K e5.
5.	S f5‡	K e4.
6.	T h4†	L h4:
7.	S d6†	K e5.
8.	S e4†	K e4.
9.	S d2†.	

(Man sehe consequenteste Anwendung dieses Gedankens in einer Selbstmattaufgabe von Kling, Sz. VI., 269; ferner vergleiche man Nr. 329 der Schachzeitung 1851 S. 4.)

Ausser der Abzugscombination kommt hier noch die continuirliche Benutzung einzelner Figuren, namentlich des Springers, in Betracht:



239.

Lehrbuch. §. 387.

Schwarz.

Weiss.

1.	Sg4†	Ke4.
2.	Sf6†	Ke5.
3.	Sd7†	Ke4.
4.	Sc5†	Ke5.
5.	Sd3‡	Ke4.
6.	Sc5†	Ke5.
7.	Sd7†	Ke4.
8.	d3‡	

Man sehe eine analoge Aufgabe von Wenzelides unter Nr. 189 der Schachzeitung 1848 S. 441 und vergleiche die Aufgabe Nr. 54 von Anderssen.

3. Die unwiderstehliche Mattdrohung beruht entweder auf der Möglichkeit ungestörter Anbahnung des Sieges oder auf entscheidender Einschliessung des Königs zur Sicherung des Schlusszuges. In letzterem Falle kann zuweilen der Unterliegende noch mehrere, jedoch fruchtlose Schachangriffe versuchen.

Eine Veranschaulichung des ersteren Falles gewährt folgende Mattführung:

240.

A. F. (Florenz) Sz. VIII., 203.

Schwarz.

Weiss.

1.	Lh6†	Sf4.
2.	Lb1	Td7.
3.	Sc4:	dc:
4.	Th5	De4.
5.	Th3	Df3.
6.	Tf3‡	

Weiss führt hier ungestört die siegreiche Combination durch, zu deren Vereitlung, ohne Niederlage auf anderem Wege, Schwarz keine Möglichkeit hat.

Den Uebergang zu Schlusswendungen der andern Art bieten folgende zwei Positionen:

241.

Hanstein. Sz. II., 335.

Schwarz.

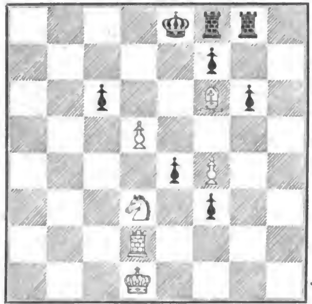
Weiss.

1.	Sg6:	Sg3†
2.	hg:	De8.
3.	Dc4†	Te6:
4.	De6†	De6:
5.	Tf8‡.	

242.

Betty G. Wz. S. 111.

Schwarz.



Weiss.

1.	d5—c6:	e4—e3.
2.	Sf2	e2†
3.	Ke1 nebst	
4.	Te8‡, oder	
2.	. . .	ed‡
3.	Se4 nebst	
4.	Sd6‡.	

In den nächstfolgenden Diagrammen findet man die vollständige Einschliessung, auf welche nur noch eine Verzögerung des Schlusses durch fruchtlose Schach-Angriffe möglich ist:

1.	Sa7†	Kd6.
2.	e4	Ta6.
3.	b4	Ta2†
4.	Kg1†	Ta1†
5.	Kf2	Ta2†
6.	Kf3	Tf2.
7.	Kf2: nebst	
8.	Tc6 oder	Sb5‡.

243.

Kidson. Sz. VIII., 331.

Schwarz.



Weiss.

244.

Salpius. Sz. V., 336.

Schwarz.



Weiss.

1.	Kc2	La4:
2.	b3†	Lb3‡
3.	Kb2 nebst	
4.	S‡.	

(Man vergleiche mit dieser Composition das erste Preisproblem Grimshaw's, Sz. X., 77.)

245.

Capraez. W. Sz. S. 110.

Schwarz.

Weiss.

1.	Tf5†	Kf5:
2.	f4	Db2†
3.	Kb2:	Lc3†
4.	Ka2	—
5.	D—b1 oder d5†.	

Zweites Kapitel.

Zusammengesetzte Manöver.

Grundlage der Combinationen bilden Räumung und Bahnung zur Erzeugung wirksamer Doppelattaken, ferner Anlenkung wichtiger Figuren unter scheinbarer Gefahr und nachfolgende entscheidende Opferung, endlich vortheilhaftes Zusammenwirken mehrerer Figuren auf einen Punkt. Die Richtung dieser Manöver geht entweder auf den Rochadestand, und sie erscheinen als consequenter Rochadeangriff, oder es finden in gleichem Geiste gehaltene Attaken gegen den in der Mitte des Brettes befindlichen König Statt.

I. Rochadeangriff.

Der Angriff wird zunächst durch Räumung oder Bahnung eingeleitet oder unmittelbar durch Anlenkung wichtiger Figuren, namentlich der Dame, begründet. In Betreff der ersteren Operation sehe man das klassische Muster Stamma's:

246.

Stamma, Nr. 2. v. Oppen, S. 10.

Schwarz.

Weiss.

1. Tc4—h4 mit Angriff auf h3

und h7 sowie zur Bahnung der Damenlinie bis g8. Auf Dh4: würde nun 2. D g8† K g8: 3. S e7† K h8. 4. S f7 T f7: 5. Te8† etc. entscheiden. Damit vergleiche man folgende zwei Compositionen:

247.

Warnsdorf. Sz. II., 240.

Schwarz.

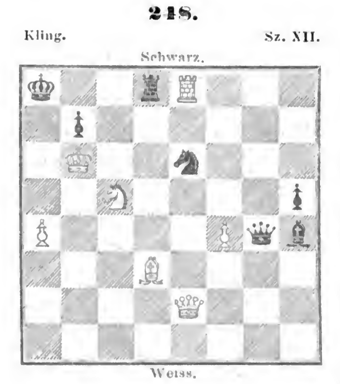
Weiss.

Der Doppelangriff geht hier zunächst auf e8 und g7 durch 1. Tc3 bis c8 etc.

248.

Kling. Sz. XII.

Schwarz.



Weiss.

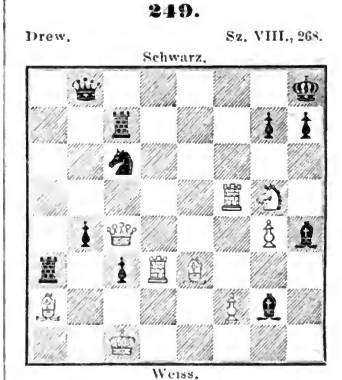
Der Doppelangriff, 1. Le4, geht hier zunächst auf a6 und b7, und die eine Richtung desselben bezweckt auch hier zunächst eine Fesselung.

Die Räumung wird gewöhnlich durch ein Angriffsopfer begründet. Sie bezweckt in nächstfolgender Composition die Vorbereitung einer entscheidenden Bahnung:

249.

Drew. Sz. VIII., 268.

Schwarz.



Weiss.

1. T d8† D d8:
2. D d3 D f6.
3. T e5 g6.
4. T e8† K h7.
5. T g8 nebst Mattzug.

(Man vergleiche §. 363. des Lehrbuches.)

b. Den Uebergang zu directer Anlenkung entscheidender Figuren bietet folgende Position, in welcher nach dem Räumungsmanöver 1. T f8† D f8: die Dame auf b5 gebracht und im 6. Zuge das Matt erzwungen wird:

250.

Brede. Almanach Nr. 47.

Schwarz.



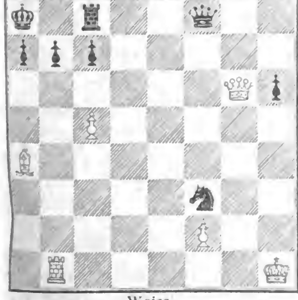
Weiss.

Als klassisches Muster der Anlenkung kann eine Composition des modenesischen Anonymus angesehen werden:

251.

E. del Rio.

Schwarz.



Weiss.

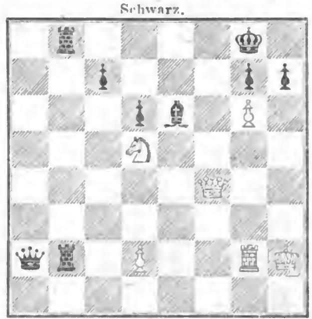
1. D a6	T b8.
2. L c6	D c8.
3. D a7†	K a7:
4. T a1‡.	

Man vergleiche Position 230, ferner Nr. 345 und 471 der Schachzeitung (1851 S. 130 und 1852 S. 435), endlich noch folgende zwei Compositionen:

252.

Brede. Almanach Nr. 50.

Schwarz.



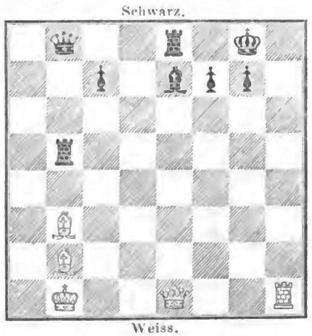
Weiss.

1. S e7†	K h8.
2. D h6	L g8.
3. S f5	D f7.
4. gf:	gh:
5. S h6:	T d2:
6. fg: D	T g8:
7. S f7‡.	

253.

Anderssen. Aufgabe Nr. 25.

Schwarz.



Weiss.

1. D e6	T b3:
2. T h8	K h8:
3. D h6†	K g8.
4. D g7‡.	

b. Analoge Angriffe.

Die Stellung des Angriffsobjectes ist eine andere, die Manöver gleichen aber den Combinationen des eigentlichen Rochadeangriffs, sie bestehen meist in consequenter Drohung durch Räumung oder Bahnung auf Grundlage einzelner Opfer oder Offerten.

254.

Deacon. Sz. VI., 316.

Schwarz.

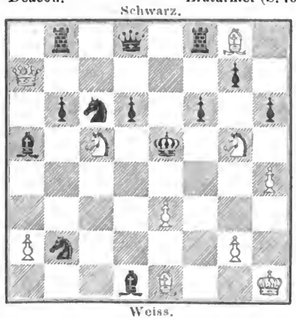
Weiss.

1.	Sf6	Lf6:
2.	Dc8	Tc8:
3.	Td6	Ld5.
4.	Ke3	Dc5:
5.	Lh2†	

255.

Deacon. Eraturnier (S. 76.)

Schwarz.



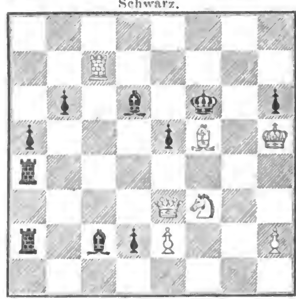
Weiss.

1.	g4	Le1:
2.	Da4	Sb4.
3.	Dd7	Lg4:
4.	Dg4	—
5.	D†.	

256.

Kuiper. Sz. II., 112.

Schwarz.



Weiss.

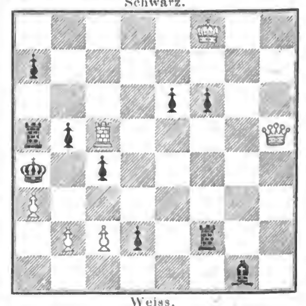
1.	Sd4	Lf8.
2.	Te7	e4.
3.	Te6†	Kf7.
4.	Lg6†	Kg8.
5.	Df4	Kg7.
6.	Df7 nebst Matt im nächsten Zuge.	

Von besonderem praktischen Werthe sind die folgenden beiden Spiele:

257.

Anderssen. Aufgabe Nr. 13.

Schwarz.



Weiss.

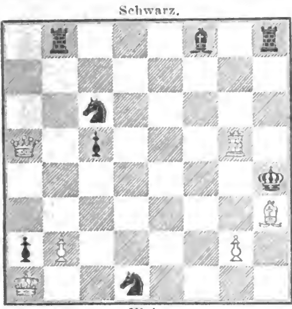
1. De8 Tf4.
2. Dc7 Ta6.
3. Tc6 nebst
4. Db4 oder Ta6 ✝.

Man vergleiche hiermit Aufgabe Nr. 19 desselben Meisters.)

258.

Turton. Sz. VIII., 269.

Schwarz.



Weiss.

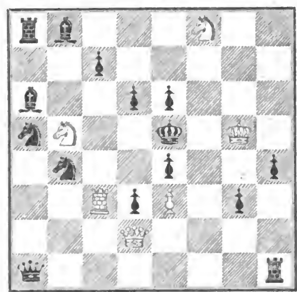
1. Dd2 Tb4.
2. Le6 Ld6.
3. Tg7 Th5.
4. Df4 nebst Matt im nächsten Zuge.

Künstliche Ausführungen bieten dagegen einige Erzeugnisse von Kuiper und Nowotny, z. B. Nr. 49 der Schachzeitung (1847 S. 136), Nr. 1 und 3 der Wiener Zeitung (S. 12 u. 38). Man vergleiche Position 229 und sehe hier noch folgende der citirten Compositionen:

259.

A. Nowotny. W. Sz. S. 12.

Schwarz.



Weiss.

1. Sd7 Kd5.
2. Sf6 Ke5.
3. Dg2 Lb7.
4. Td3: Sd3:
5. Da2 Da2:
6. Sc3 d5.
7. Sb5 d4.
8. ed ✝.

Drittes Kapitel.

Directe Mattführungen.

Durch fortgesetzte mehr oder weniger einfache und directe Angriffe wird der König fast ohne Unterbrechung in die Mattstellung hineingetrieben. Die einzelnen leitenden Attaken erscheinen wegen grösseren oder geringeren Zusammenwirkens verschiedener Figuren unter entsprechender Häufung von Opfercombinationen theils mehr, theils weniger complicirt, und wir sondern in diesem Sinne das einfache von dem zusammengesetzten Matttreiben.

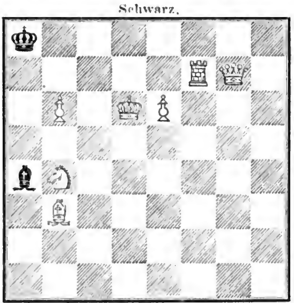
I. Einfaches Matttreiben.

Die einzelnen directen Angriffszüge liegen auf der Hand und ergeben sich im Laufe des Treibens meist von selbst. Nur zuweilen werden sie von leichten, naheliegenden Opfern und Vorbereitungs-Zügen unterbrochen oder durch einzelne Combinationen dieser Art eingeleitet. Viele Schlusswendungen gespielter Partien fallen unter die gegenwärtige Klasse von Mattführungen. Als einfachste Beispiele mögen zur Veranschaulichung im Allgemeinen zunächst einige ältere Compositionen dienen:

260.

Damiano, 34. Franz, S. 45.

Schwarz.



Weiss.

Matt durch Bauer e6.

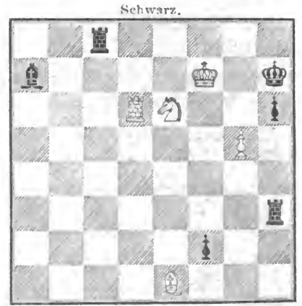
1. Tf8† Le8.
2. Ld5† Kb8.
3. Sa6† Kc8.
4. b7† Kd8.
5. e7‡.

(Man vergleiche Nr. 15 desselben Autors.)

261.

Stamma, 71. v. Oppen, S. 96.

Schwarz.



Weiss.

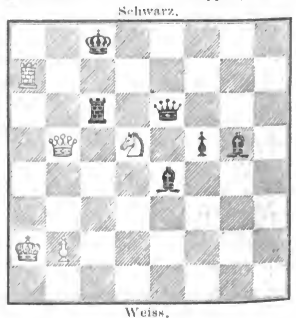
1. g6† Kh8.
2. g7† Kh7.
3. Sf8† Tf8:
4. gf: S Kh8.
5. Le3† Te3:
6. Th6‡.

Nicht als Mattführung, aber als Gewinnführung welche in dem erörterten Sinne gehalten ist, sehe man noch folgende Composition:

262.

Stamma, 94. v. Oppen, S. 123.

Schwarz.



Weiss.

1. Db7† Kd8.
2. Ta8† Tc8.

3. Dc7† Ke8.
4. Tc8‡ etc.

Die Action des Treibens wird entweder vornehmlich durch die Dame geleitet oder durch das Zusammenwirken mehrerer kleinen Officiere oder endlich durch Benutzung beider Kräfte.

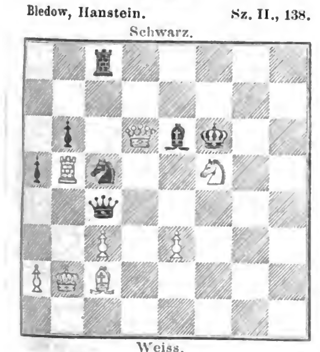
a) Thätigkeit der Dame.

Als Beispiele mögen folgende praktische Fälle dienen:

263.

Bledow, Hanstein. Sz. II., 138.

Schwarz.



Weiss.

1. De7† Ke5.
2. Dg7† Kd5.
3. Dg2† Ke5.
4. Dg3 Df4.
5. ef: Kd5.
6. Dg2† Kc4.
7. Sd6‡.

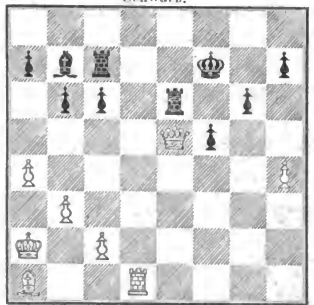
(Man vergleiche den Schluss einer Partie von Bledow, in der Schachzeitung von 1849 S. 32, ferner vom Autor im Jahrgange 1854, S. 29, ferner die Studie No. 843, im Jahrgange 1857, S. 372, endlich Pos. 159, S. 165.)

1. Dg7† Ke8.
2. Dg8† Ke7.

264.

C. Gabriel. Sz. 1860, S. 156.

Schwarz.



Weiss.

3. Td8† Te5.
4. Df8† Ke6.
5. Td6‡.

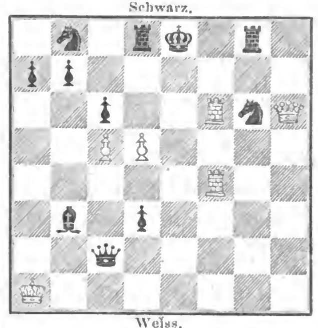
(Man vergleiche das Preisproblem auf S. 66 des Eraturnierbuches.)

Das erfolgreiche Matttreiben durch die Dame bedarf unter Umständen einer Vorbereitung. Diese besteht in nächstfolgender Composition in einem Ablenkungsopfer, auf dem unmittelbar sich anschliessenden Diagramm in einer Bahnung und gleichzeitigen Sicherstellung.

265.

Brede. Almanach Nr. 46.

Schwarz.



Weiss.

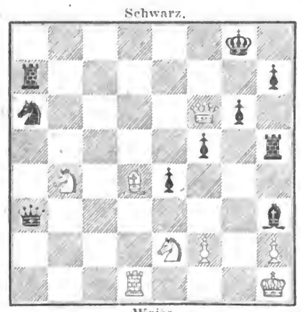
1. Tf8†	Tf8:
2. Dg6†	Kd7.
3. De6†	Kc7.
4. d6†	Td6:
5. Dd6†	Kc8.
6. Tf8†.	

(Man vergleiche Nr. 252 der Schachzeitung von 1849 S. 384, sowie Position No. 321.)

266.

Krome. Sz. IX., 375.

Schwarz.



Weiss.

1. Lc3	Lg2†
2. Kg1	Da5.
3. Dh8	Kf7.
4. Dg7	Ke8.
5. Dg8	Ke7.
6. Sc6†.	

b. Thätigkeit der kleinen Officiere.

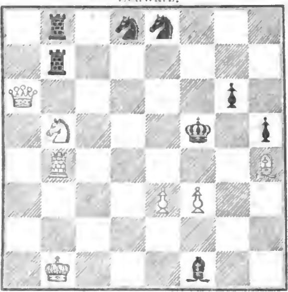
Man sehe zunächst folgendes Beispiel:

1. Sd4†	Ke5.
2. Lg3†	Kd5.

267.

Lichtenstein. Schachkünstler Nr. 23.

Schwarz.



Weiss.

3. e4†	Kc5.
4. Sb3†	Kb4:
5. Lc1†	Kb3:
6. Da3†.	

Analogie bietet eine Aufgabe von Franz und Nathan (Schachztg. 1847 S. 224), ausserdem vergleiche man Nr. 47 und 66 der Schachztg. (von 1847 S. 96 und 202), in denen das Treiben durch die Rochade unterstützt wird.

Häufig findet das Treiben am Rande statt, namentlich in Positionen aus dem lebenden Spiele.

Die grosse Einfachheit und wirkliche Spielnatur solcher Mattführungen sondert sie meist aus dem Gebiet der eigentlichen Aufgaben und stempelt sie, falls sie einseitig geschaffene Erzeugnisse sind, zu den wegen Abwesenheit einer Idee exceptionellen Problemen.

1. Tf3†	Kh4.
2. Sg2†	Kg5.

268.

Hanstein. Sz. III., 420.

Schwarz.

Weiss.

3.	h6 †	Kh5.
4.	Th3 †	Kg6.
5.	Sf4 ‡.	

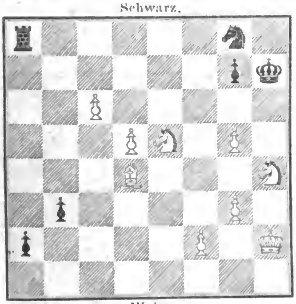
(Dazu vergleiche man den Schluss einer Partie von Petroff, Schachztg. 1849 S. 463.)

In den folgenden beiden Compositionen wird das directe einfache Treiben durch einen Vorbereitungszug resp. ein Opfer unterbrochen.

269.

Lichtenstein. Schachkünstler Nr. 13.

Schwarz.



Weiss.

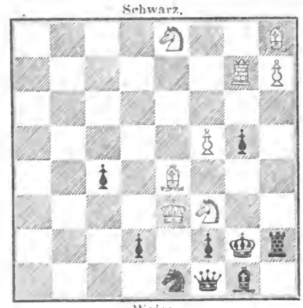
1.	g6 †	Kh6.
2.	Le3 †	Kh5.
3.	g4 †	Kh4:
4.	f4	a1 D.
5.	Lf2 ‡	

(Aus dem Werkchen von Lichtenstein vergleiche man noch folgende Nummern, 8, 22, 27, 31—40, als Treibprobleme.)

270.

Hanstein. Sz. II., 239.

Schwarz.



Weiss.

1.	Sg5 †	Kg3.
2.	Sf3 †	Kh3.
3.	Tg3 †	Kg3:
4.	Le5 †	Kg4.
5.	Sf6 †	Kh3.
6.	h8 †	Kg2.
7.	Se1 ‡.	

(Dazu vergleiche man No. 18 der Aufgaben von Mendheim.)

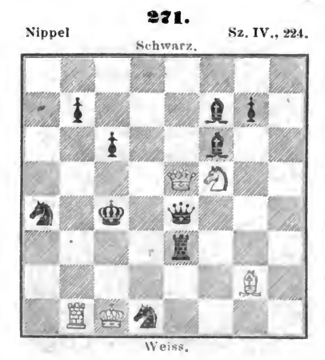
c. Thätigkeit von Dame wie kleinen Officieren.

Beide Kräfte werden nach einander thätig, ihre Angriffsrichtung wirkt aber zusammen.

271.

Nippel — Sz. IV., 224.

Schwarz.



Weiss.

1. Sd6†	Kd3.
2. Lf1†	Te2.
3. De4†	Ke3.
4. Db4	Kd3.
5. Dd2†.	

(Man vergleiche Nr. 507 der Schachztg. von 1853, S. 139.)

II. Zusammengesetztes Matttreiben.

Abgesehen von der zu fortgesetzten oder zusammenhangenden Angriffen besonders geschickten Treibkraft einzelner Figuren herrscht eine durchgreifende Anwendung von Opfer-Combinationen vor, welche theils den König in die entscheidende Angriffs-Position hineindrängen, theils die directe Mattführung zur Einleitung der wirksamen Schlussmanöver unterbrechen. Wir fassen zunächst diesen Typus im Allgemeinen ins Auge und scheiden für specielle Behandlung die Mattführungen, in welchen die Dame zur vorherrschenden Thätigkeit gelangt, von solchen Compositionen, in denen vornehmlich die kleineren Officiere zum Treiben dienen.

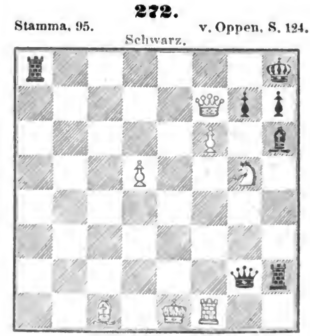
a. Allgemeiner Typus.

1. Es herrscht das fortgesetzte Drängen des Königs vor:

272.

Stamma, 95. — v. Oppen, S. 124.

Schwarz.



Weiss.

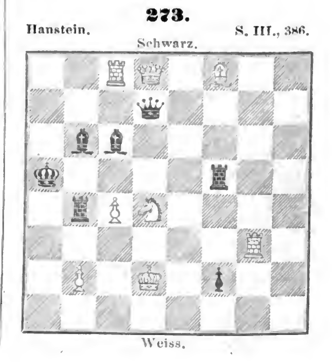
1. Dg8†	Kg8:
2. f7†	Kf8.
3. La3†	Ta3:
4. Se6†	Ke7.
5. f8D†	Kd7.
6. Dd8†.	

2. Wirksame Zwischenopfer, meist zur Ablenkung oder Deplacirung feindlicher Steine, treten in den Vordergrund:

273.

Hanstein. — S. III., 386.

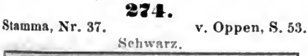
Schwarz.



Weiss.

1. Ta8†	La8:
2. Ta3†	Ta4.
3. b4	Ka6.
4. Da8‡	La7.
5. Ta4‡	Da4:
6. Dc8†	Kb6.
7. c5†	Tc5:
8. Lc5‡.	

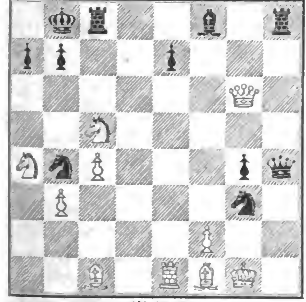
3. Eine besondere Art praktischer Mattführung beruht auf consequenter Entblössung des feindlichen Königs durch successive Oeffnung von Thurm- und Lauferlinien gegen Rand- oder Eckstellung:



274.

Stamma, Nr. 37. v. Oppen, S. 53.

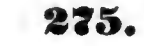
Schwarz.



Weiss.

1. Lf4†	Ka8.
2. Sb6†	ab:
3. Ta1†	Sa6.
4. Ta6‡	ba:
5. Lg2†	Ka7.
6. Db6‡	Kb6:
7. Sd7†	Ka7.
8. Le3†	Tc5.
9. Lc5‡ (Falls 1. e5 so 2. Sd7 ff.)	

Man vergleiche Position 6 und unter manchen ähnlichen Compositionen Mendheim's vorzüglich folgendes Beispiel:



275.

Mendheim. Aufgabe Nr. 6.

Schwarz.

Weiss.

1. Sg6†	hg:
2. Dh2†	Sh6.
3. Dh6‡	gh:
4. Ld4‡	Kh7.
5. Sg5†	hg:
6. Th1†	Dh1:
7. Th1‡.	

Die zuletzt hervorgehobene Idee findet sich zuweilen mit den vorhergehenden Manövern mehr oder weniger vereinigt:

276.

Mendheim. Aufgabe Nr. 7.

Schwarz.

Weiss.

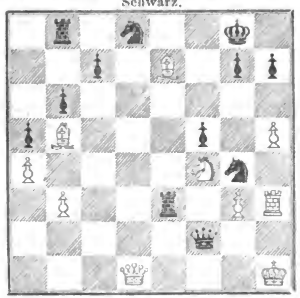
1. Da7‡	Sa7:
2. Sb6†	Kb8.

3. Ld6†	ed:
4. Tc8†	Sc8:
5. Ta8†	Kc7.
6. Sd5†	Kc6.
7. Tc7†	Dc7.
8. Tc7 ‡.	

277.

Stamma, No. 60. v. Oppen, S. 84.

Schwarz.



Weiss.

1. Dd8‡	Td8:
2. Lc4	Kh8.
3. Sg6†	hg:
4. hg‡	Sh6.
5. Th6‡	gh:
6. Lf6 ‡.	

Auch kann sie zur Grundlage der in Position 192 ff. illustrirten Anlenkungsopfer dienen:

278.

Mendheim. Aufgabe No. 8.

Schwarz.



Weiss.

1. Lc7‡	Kc7:
2. b6	Kb8.
3. Ta8†	Ka8:
4. Ta4	Kb8.
5. Ta8†	Ka8:
6. Da1	Kb8.
7. Da7 ‡.	

b. Wirksamkeit der Dame.

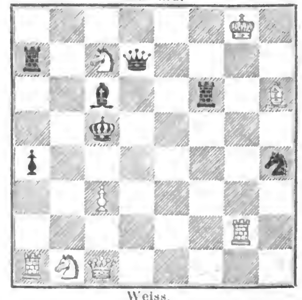
Die Dame hat eine besonders geschickte Treibkraft sowohl allein als in Verbindung mit einzelnen kleinen Officieren.

1. Von besonderer Wichtigkeit für die Dame allein ist der Angriff in schräger Linie, welcher unter Umständen ausschliesslich den König am erfolgreichen Entweichen hindert; ausserdem kommt ihre Beweglichkeit für verschiedene Angriffsrichtungen zur Geltung.

279.

Wallenrath. Sz. VII., 400.

Schwarz.



Weiss.

1. De3†	Kd6.
2. Lf4†	Tf4:
3. Df4‡	Ke7.
4. Df8 ‡.	

(Man vergleiche das Endspiel einer Partie unter Nr. 439 der Schachzeitung

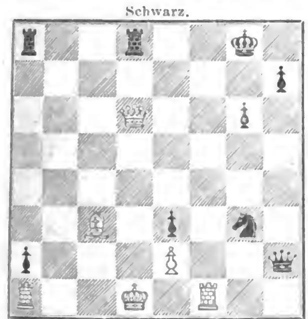
von 1852, S. 364, ferner Nr. 76 von Stamma, v. O. S. 101.)

Die Beweglichkeit der Dame äussert sich vorzüglich gegen feindliche Thürme, unter Umständen auch gegen die feindliche Dame.

280.

Mendheim. Aufgabe No. 33.

Schwarz.



Weiss.

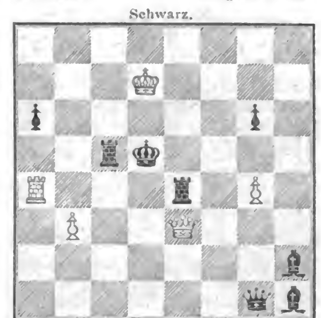
1. Tf8† Tf8:
2. Dd5† Tf7.
3. Da8‡ Tf8.
4. Da2‡ Tf7.
5. Da8† Tf8.
6. Dd5† Tf7.
7. Ta8‡.

(Man vergleiche Lichtensteins Aufgabe No. 20, sowie die sogenannte Sphinx, das Titelproblem der ersten Ausgabe des englischen Handbuches, Sz. II., S. 260, 288.)

281.

Anderssen. Aufgabe No. 42.

Schwarz.



Weiss.

(Vgl. Note 23, S. 84.)

1. Td4† Ke5.
2. Dg5† Kd4:
3. Dd2† Ke5.
4. Dd6‡.

282.

F. A. Hoffmann. Sz. I., 216.

Schwarz.

Weiss.

1. Dh2† Dh5.
2. Df4† Kh7.
3. Dc7† Df7.
4. Df7‡ Kh6.
5. Dg6‡.

2. Die Mattführung von Dame und Thurm erscheint entweder mehr

consequent und systematisch oder mehr elegant:

283.

Bledow. Sz. III., 364.

Schwarz.



Weiss.

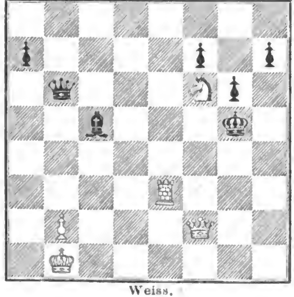
1. Dc7	Kf6.
2. Tf1†	Ke6.
3. Te1†	Kf6.
4. Df4†	Kg6.
5. h5†	Kh5:
6. Te5†	Kg6.
7. Df5†	Kh6.
8. Dg5‡.	

(Dazu vergleiche man No. 58 der Aufgaben von Mendheim.)

284.

L. Parenti.

Schwarz.



Weiss.

1. Te5†	Kh6.
2. Dh4	Kg7.
3. Dh7†	Kf6:
4. Dh8‡.	

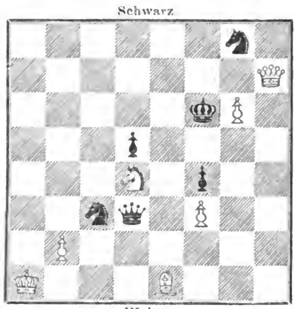
(Man vergleiche Aufgabe No. 12 von Anderssen und No. 53 von Brede.)

3. Bei der Mattführung von Dame und Laufer gelangt die vor Position 279 angegebene Regel ebenfalls zu vorzüglicher Geltung.

285.

v. Oppen. Sz. II., 140.

Schwarz.



Weiss.

1. Lh4†	Ke5.
2. Dc7†	Kd4:
3. Lf2†	De3.
4. Dc3‡.	

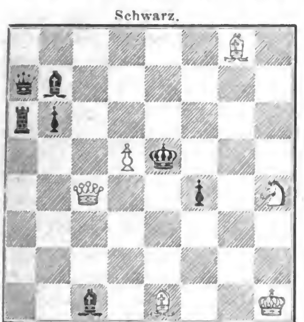
(Man vergleiche No. 146 in der schweiz. Schachztg. vom 6. Juli 1857.)

Die Unterstützung der Dame durch beide Laufer giebt zu künstlichen Aufgaben mit mannigfachen Schlusspositionen Gelegenheit. Ein praktisches Beispiel bietet folgende Composition:

286.

Bayer u. Eins. v. Tirnau. Eraturnier (S. 37.)

Schwarz.



Weiss.

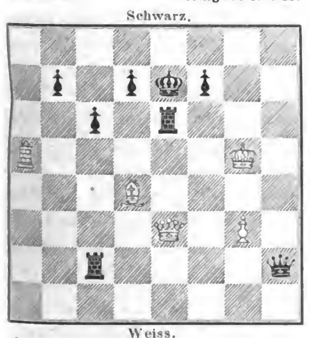
1. Dc3† Kd6.
2. Sf5† Kd7.
3. Le6† Kd8.
4. Lh4† Ke8.
5. Dh8‡.

Die Action von Dame und Laufer wird im nächsten Beispiele durch einen Thurm gestützt.

287.

Anderssen. Aufgabe No. 48.

Schwarz.



Weiss.

1. Lf6† Kd6.
2. Dd4 Kc7.
3. Db6† Kd6.
4. Td5† Kd5:
5. Dd4‡.

4) Das Zusammenwirken von Dame und Springer oder beiden Springern schliesst häufig mit entscheidender Aufopferung der Hauptfigur nach einzelnen wirksamen Angriffszügen:

288.

Anderssen. Aufgabe No. 52.

Schwarz.

Weiss.

1. Dg1† Ke5.
2. Da1† Ke6.
3. Sd8† Kd6.
4. De5† Ke5:
5. Sc4† Kd4.
6. Se6‡

(Man vergleiche No. 34 und 39 der Aufgaben desselben Meisters.)

Eine vorzügliche Anwendung des gedachten Manövers findet sich beim sogenannten erstickten Matt, das zu vielen künstlichen Aufgaben die Grundlage geboten hat. Eines der einfachsten Beispiele ist Position 206, ferner No. 40 der künstlichen Aufgaben von Damiano, No. 7 und 19 der Spiele von Stamma v. O. S. 17, 34), eine analoge Ausführung sehe man

in Nr. 423 der Schachzeitung von 1852, S. 114.

Ueber das consequente Matttreiben der Dame mit Hülfe von Springern und Bauern hat Bolton interessante Variationen gegeben, als Beispiel diene folgende Composition:

289.

Bolton. Sz. VII., 108.

Schwarz.

Weiss.

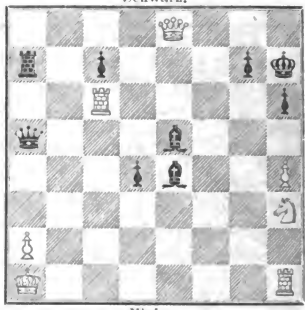
1. Da4†	Kd6:
2. c5†	Ke6.
3. Dg4†	f5.
4. gf‡	Kf7.
5. hg‡	Kg8.
6. De6†	Te6:
7. f7†	Kh8.
8. Sf6	Tf6:
9. feD†	Tf8.
10. Df8╪.	

5. Die Mattführung von Dame und Bauer wird häufig durch Vor-opfer, welche theils zur Anlenkung dienen, theils den Bauer annähern, eingeleitet:

290.

Mendheim. Aufgabe No. 23.

Schwarz.



Weiss.

1. Sg5†	hg:
2. hg‡	Lh1:
3. Th6‡	gh:
4. g6†	Kg7.
5. Df7†	Kh8.
6. Dh7╪.	

c. Thätigkeit der kleinen Officiere.

Das Treiben des Königs durch vereinigte Kraft mehrerer kleinen Officiere bietet mannigfaltige Wendungen. Es bindet sich entweder an wenige Felder, auf denen die Hauptfigur hin und her getrieben wird, um entscheidende Stellung für die treibenden Kräfte zu gewinnen, oder es drängt den König am Rande entlang in eine wirksame Schlussposition oder es zwingt ihn hinunter nach dem Lager seines Gegners in eine erfolgreiche Springer- und Bauernattake.

Bei allen Variationen findet sich die Anwendung von grösseren oder geringeren Opfern, und nicht selten ist es die Dame, welche lediglich zur Aufopferung bestimmt das Treiben entweder eröffnet oder seine Continui-

tät sichert. Wir scheiden hiernach die gewöhnliche Treibart von dem Treiben mit Damenopfer.

1. Gewöhnliche Treibart.

Die Mattführung bietet meist durch ein Thurmopfer seltener durch Aufopferung eines leichten Officiers eine interessante Wendung. Das Antriebopfer des Thurmes findet sich gewöhnlich am Rande wie in Composition No. 13 von Stamma (v. O. S. 26), ein analoges Beispiel möge hier noch Aufnahme finden:

291.

Stamma No. 11. v. Oppen, S. 21.

Schwarz.

Weiss.

1. Tb7‡	Kb7:
2. Lc6†	Kc7.
3. Ta7†	Kb8.
4. Tb7†	Ka8.
5. Td7†	Kb8.
6. Td8‡	Kc7.
7. Td7†	Kb8.
8. Tb7	Kc8.
9. Sd6‡	Kd8.
10. Td7‡.	

Das Forttriebopfer des Thurmes findet sich beim Hinuntertreiben in Nr. 64 von Stamma (v. O, S. 88.) und dient am Rande entweder zur Entblössung und zum Hin- und Hertreiben auf Nachbarfeldern oder zum Treiben entlang des Randes in die Eckmattstellung.

292.

Salomon. Sz. VII., 62.

Schwarz.

Weiss.

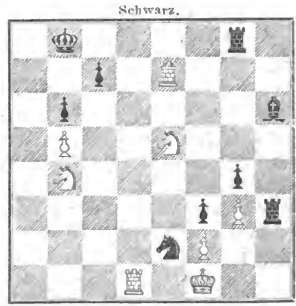
1. Sf6†	Kf8.
2. Sd7†	Ke8.
3. Te7‡	Ke7:
4. Tf7†	Ke8.
5. Sf6‡.	

(Man vergleiche Nr. 29 der Aufgaben von Mendheim.)

293.

Stamma, Nr. 62. v. Oppen, S. 86.

Schwarz.



Weiss.

1.	Sc6	Kb7.
2.	Tc7‡	Kc7:
3.	Td7†	Kc8.
4.	Se7†	Kb8.
5.	Sc6†	Ka8.
6.	Ta7‡	

(Analog ist Nro. 40 desselben Meisters, v. O. S. 57.)

Zuweilen wird das Thurmopfer als einfache Einleitung zu einer Bahnung u. s. w. benutzt.

294.

v. Oppen. Sz. I., 68.

Schwarz.



Weiss.

1.	Tg8†	Tg8:
2.	Le4†	Tc6.
3.	Sc6:	Tg4.
4.	Ld5	Tg5.
5.	Se5†	Kb8.
6.	Sf7†	Tg3.
7.	Lg3‡	Kc8.
8.	Le6‡.	

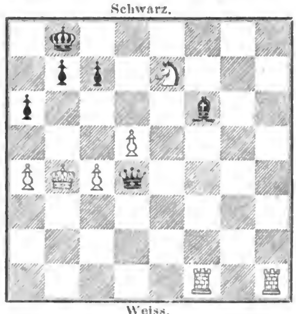
(Statt dieser Spielweise würde übrigens 1. Le4† Kb8. 2. Tc3 etc. ein summarisches Verfahren gestatten und ein Zwischenopfer des Thurmes in sich schliessen. Noch vergleiche Nr. 4 der Schachztg., 1846 S. 32.)

Das Opfer eines leichten Officiers dient entweder zur Bahnung des Thurmes wie in Nr. 63 von Stamma v. O. S. 87) oder zum Abtreiben des Königs von Rand oder Ecke, indem die Opferfigur den drängenden Thurm stützt, oder jenes Opfer zieht überhaupt in die entscheidende Angriffsstellung:

295.

Grünbaum. Sz. II., 203.

Schwarz.



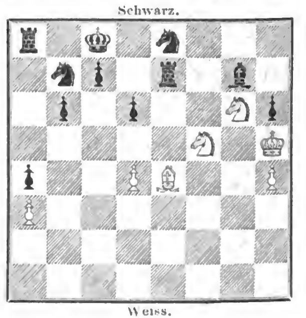
Weiss.

1.	Th8†	Lh8:
2.	Tf8†	Ka7.
3.	Sc8†	Kb8.
4.	Sb6†	Ka7.
5.	Ta8†	Kb6:
6.	a5‡.	

296.

Mendheim. Aufgabe Nr. 54.

Schwarz.



Weiss.

1. Sfe7 Kd8.
2. Sc6† Kd7.
3. Lf5† Kc6:
4. Se7† Kb5.
5. Ld3† Ka5.
6, Sc6‡.

Endlich kann das Treiben noch durch die Nutzung von Abzügen verstärkt werden. In Anwendung dieses Mittels ist vorzüglich Mendheim sehr verschwenderisch.

297.

Mendheim. Aufgabe No. 44.

Schwarz.



Weiss.

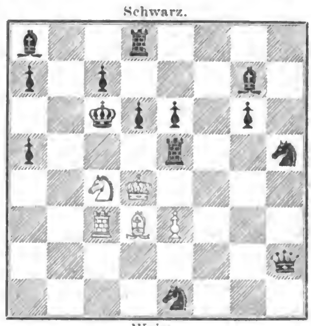
1. Te7‡ Ke7:
2. Sd7 Le3:
3. d6† Ke8.
4. Sf6 Kf8.
5. Sh7 ‡.

Unter vielen ähnlichen Erzeugnissen desselben Componisten vergleiche man vorzüglich Nr. 24, ausserdem die folgende Position als Beispiel consequenter Mattführung der drei kleinen Officiere mit Hülfe von Abzügen, die sie selbst während des Treibens bilden.

298.

Mendheim. Aufgabe No. 60.

Schwarz.



Weiss.

1. Se5‡ Kb7.
2. Tb3† Kc8.
3. La6† Lb7.
4. Lb7‡ Kb8.
5. Ld5† Kc8.
6. Le6† Td7.
7. Ld7‡ Kd8.
8. Tb8† Ke7.
9. Te8† Kf6.
10. Te6† Kg5.
11. Tg6† Kh4.
12. Tg4† Kh3.
13. Tg7† Kh4.
14. Tg4† Kh3.
15. Tg1† Kh4.
16. Sg6‡

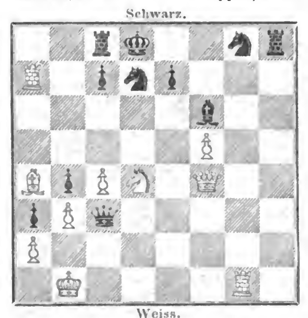
2. Treiben mit Damenopfer.

1. Das Damenopfer kann zunächst zum Antriebe dienen. Der König wird einem Thurmangriff und weiteren Attaken blossgestellt oder unter gleichzeitiger Wegnahme seiner Bauerdeckung in die Treibstellung hineingezogen.

299.

Stamma, No. 8. v. Oppen, S. 18.

Schwarz.



Weiss.

(Vgl. Pos. 44, S. 69.)

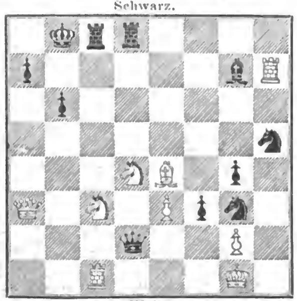
1. Dc7‡ Tc7:
2. Ta8† Tc8.
3. Se6† Ke8:
4. Tc8‡ Kf7.
5. Tf8† Sf8:
6. Sd8‡.

(Analog ist Nr. 57 der Aufgaben von Mendheim.)

300.

Stamma, No. 72. v. Oppen, S. 97.

Schwarz.



Weiss.

1. Da7‡ Ka7.
2. Ta1 Kb8.
3. Ta8† Kc7.
4. Sb5† Kd7.
5. Ta7† Ke8.
6, Lg6† Kf8.
7. Th8† Lh8:
8. Se6† Kg8.
9. Lh7‡.

(Man vergleiche Nr. 3 desselben Meisters, v. O. S. 12, sowie die völlig analoge Aufgabe Nr. 72 von Mendheim.)

In folgenden Fällen wird durch das Antriebopfer ein Hinauf- oder Heruntertreiben des Königs eingeleitet:

301.

Brede. Almanach No. 37.

Schwarz.

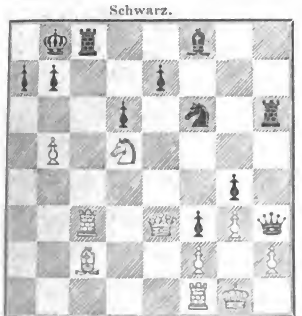
Weiss.

1. Df6† Kf6:
2. Sg4† Kg7.
3. Tf7† Kg8.
4. Sf6† Kh8
5. Th7‡.

302.

Stamma, Nr. 9. v. O., S. 19.

Schwarz.



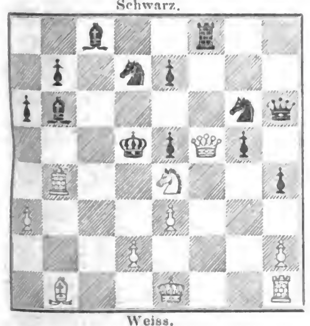
Weiss.

1. Da7‡ Ka7:
2. Ta1† Kb8.
3. Ta8† Ka8:
4. Tc8‡ Ka7.
5. b6† Ka6.
6. Ld3† Ka5.
7. Ta8‡.

303.

Smigielski. Sz. IX., 374.

Schwarz.



Weiss.

1. De6† Ke6:
2. La2† Kf5.
3. 0—0 Kg4.
4. Sf6† Kh3.
5. Tf3‡.

Endlich bildet das Damenopfer den Anfang eines consequenten Treibzwanges gegen den König, welcher auf geradem Wege ohne Abbiegung durch Opfer von Dame wie Laufer nebst nachfolgendem Springerangriff in eine wirksame Angriffsstellung hineingezogen wird:

304.

Nathan. Sz. IV., 384.

Schwarz.



Weiss.

1. Le6† Ke6:
2. Dd5† Kd5:
3. Sb4† Kd4.
4. Td2† Ld3.
5. Td3‡.

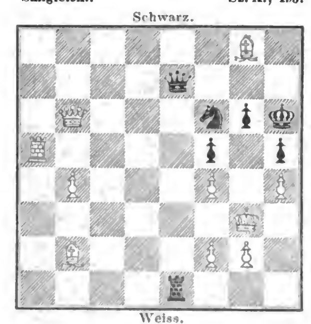
Analog ist No. 17 der Aufgaben von Lichtenstein, ferner in gewissem Sinne Nr. 102 der Schachzeitung von 1847 S. 398 (bei der Lösung 1. Td5‡ u. s. w. statt 1. Df2).

2. Ueber das Forttriebopfer der Dame sehe man zunächst im Allgemeinen folgende Spielwendung:

305.

Smigielski. Sz. X., 193.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz am Zug.

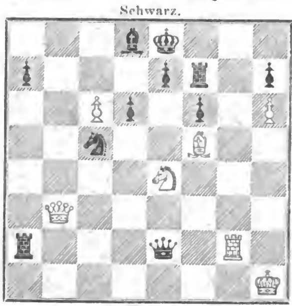
1. Se4† Kf3.
2. Sd2† Kg3.
3. Dh4‡ Kh4:
4. Th1† Kg3.
5. h4✝.

Das Forttriebopfer sichert die Mattführung am Rande und zwar entweder in reiner Gestalt oder unter Wegräumung eines Hindernisses.

306.

Mendheim. Aufgabe No. 27.

Schwarz.



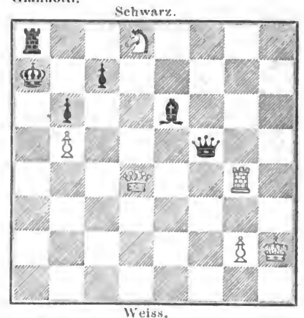
Weiss.

1. Tg8† Tf8.
2. Sd6 ed:
3. Df7† Kf7:
4. Tg7 Ke8.
5. Ld7† Sd7:
6. cd ✝

307.

Giannotti.

Schwarz.



Weiss.

1. Da4† Kb8. 2. Sc6† Kb7.
3. Da8‡ Ka8: 4. Ta4† Kb7.
5. Ta7† Kc8. 6. Ta8† Kd7.
7. Td8 ✝

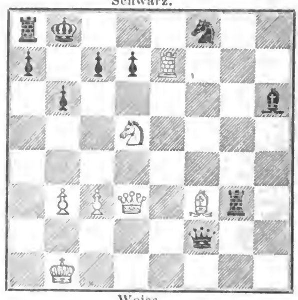
(Genaue Analogie bietet No. 4 der Aufgaben von Stamma, v. O. S. 14.)

Ferner dient das vorliegende Opfer zum Heruntertreiben des Königs, gewöhnlich in eine Stellung von Springer oder Laufer oder Bauern.

308.

Stamma, No. 12. v. Oppen, S. 22.

Schwarz.



Weiss.

1. Te8† Kb7. 2. Da6† Ka6:

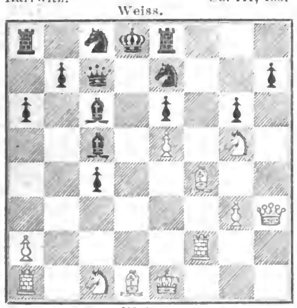
3. Sc7† Ka5. 4. b4† Ka4.
5. Ld1† Ka3. 6. Sb5 †

(Man vergleiche No. 17, auch No. 31 desselben Meisters, v. O. S. 31 und 46.)

309.

Harrwitz. Sz. III, 166.

Weiss.



Weiss.

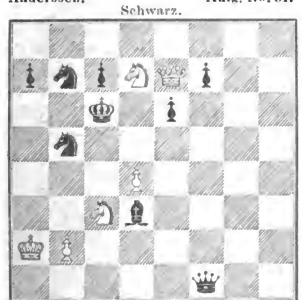
1. Sf7† Kd7. 2. De6† Ke6:
3. Sg5† Kd5. 4. Lf3† Kd4.
5. Se2 Kd3. 6. 0—0—0 †

Eine besondere Bedeutung hat das Forttriebopfer der Dame für die Action beider Springer:

310.

Anderssen. Aufg. No. 51.

Schwarz.



Weiss.

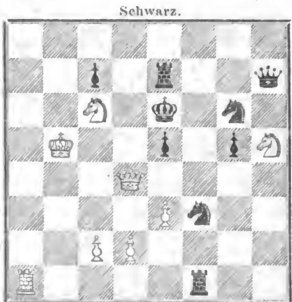
1. d5† ed: 2. Sb8† Kb6.
3. Sa4† Ka5. 4. Db4† Kb4.
5. Sc6† Kc4. 6. b3 †

(Man vergleiche No. 47 der Aufgaben desselben Meisters.).

311.

Nathan. Sz. VIII, 112.

Schwarz.



Weiss.

1. Sd8† Kf5. 2. De4† Ke4:
3. Sg3† Kd5. 4. c4† Kd6.
5. Se4† Kd7. 6. Sf6† Kd8 od. d6.
7. Ta8 oder c5 †

Endlich findet sich das Damenopfer noch am Eingange oder am Schluss einer Mattführung, um ein Hinderniss für diese abzulenken oder sie durch Drängen des Königs auf das Mattfeld dem Ende zu nähern:

312.

Möller. Sz. III, 334.

Schwarz.



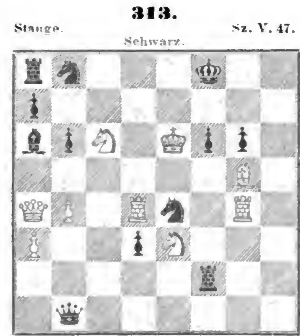
Weiss.

1. Dg8† Tg8: 2. Sb7† Kc7.
3. Se6† Kd7: 4. Sg7† Te6.
5. Le6† Ke7. 6. Ld6 †

313.

Stange. Sz. V, 47.

Schwarz.



Weiss.

1. Td8 † Kg7.
2. Tg8 † Kg8:
3. Se7 † Kg7.
4. Sf5 † Tf5:
5. Sf5 ‡ gf:
6. Lf6 ‡ Kf8.
7. De8 † Ke8:
8. Tg8 †.

(Das in gleich eleganter Ausführung wie die ganze Composition gehaltene Schlussmanöver erinnert an die bekannte Aufgabe bei Damiano No. 13, Stamma No. 6 etc.)

DRITTE ABTHEILUNG.

Combinationen des Endspiels.

Die Combinationen des Endspiels sind durch die in neuerer Zeit immer weiter ausgebildete Theorie jenes Gebietes zu einem grossen Theile behandelt, und das freie Aufgabenwesen ist daher auf diesem Felde immer mehr beschränkt worden. Im Einklange mit der eigentlichen Theorie des Endspiels lässt sich die systematische Behandlung der hierher gehörigen Probleme am zweckmässigsten zunächst nach den einzelnen Figurenarten eintheilen.

Erstes Kapitel.

Wirksamkeit der Officiere.

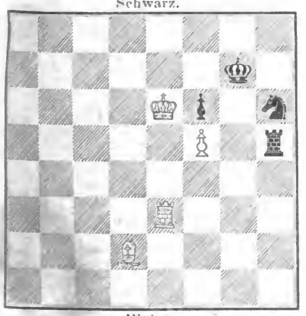
I. König.

Die Thätigkeit des Königs wird vorzüglich derselben Figur der anderen Partei gegenüber von Entscheidung. Meist kommt es darauf an, den feindlichen König in seiner freien Bewegung zu beschränken, oder in eingeengter Stellung, namentlich am Rande, festzuhalten.

314.

Stamma, Nr. 73. v. Oppen, S. 98.

Schwarz.



Weiss.

1. Tg3 Kh7. 2. Lh6: Th6: 3. Kf7 Kh8. 4. Tg8 nebst 5. Tg6 etc.

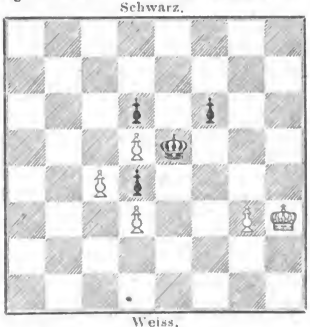
(Man vergleiche Position 218, sowie No. 90 von Stamma, v. O. S. 119.)

In der Umgebung von mehreren Bauern vermag der König zuweilen durch geschickte Benutzung des Zugzwanges ein schleuniges Resultat herbeizuführen.

315.

Vgl. Portius. Schachkatech. S. 55.

Schwarz.



Weiss.

1. Kg4 f5. 2. Kg5 f4. 3. gf†.

II. Dame.

Die Wirksamkeit der Dame äussert sich gegen die verschiedenen Figuren in verschiedener Weise.

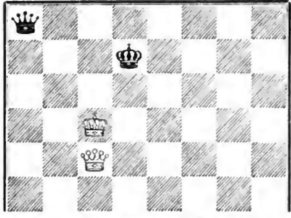
a. Gegen die Dame.

Beim einfachen Verhältniss von König und Dame gegen einander trägt in einer Rand- oder Endstellung zuweilen die freier stehende Partei den Sieg davon:

316.

Mendheim. Aufg. No. 1.

Schwarz.



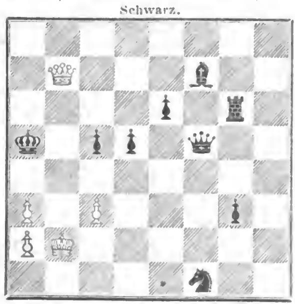
1. Df7† Kc8. 2. De8 Kb7.
3. Dd7† Kb8. 4. Kb6 etc.,
oder 3. . . Ka6. 4. Db5 nebst
5. Db6 ‡

(Völlige Analogie findet sich in einem Problem Bledow's, No. 111 der Schachzeitung von 1848 S. 46.)

317.

Bledow, Hanstein. Sz. II, 138.

Schwarz.



Weiss.

1. a4 Df2† 2. Ka3 De2.
2. Da7† Da6. 4. Dc5‡ Db5.
5. Db5 ‡.

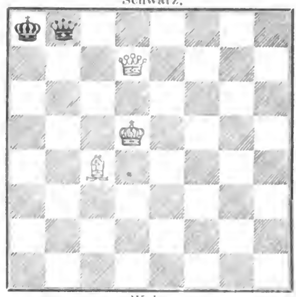
(Man vergl. Position 282 und No. 80 der Schachzeitung von 1847 S. 270.)

Ueber das Verhältniss von Dame und leichtem Officier gegen die Dame hat Horwitz verschiedene interessante Studien mitgetheilt:

318.

Horwitz. Sz. XII, 340.

Schwarz.



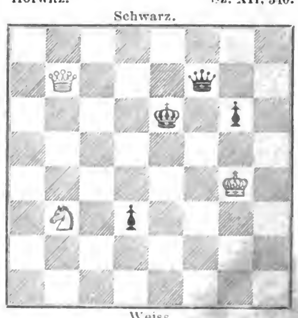
Weiss.

1. Kc6 Da7. 2. Dd8† Db8.
3 Da5† Da7. 4. La6 etc.

319.

Horwitz. Sz. XII, 340.

Schwarz.



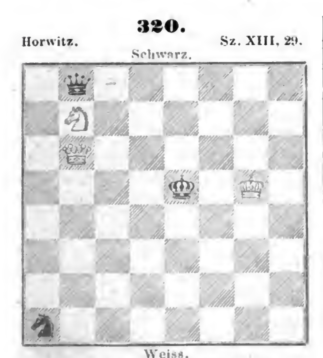
Weiss.

1. Se5† Kf6. 2. Dc6† Kg7.
2. Se6† Kh8. 4. Dc3† Kg8.
5. Dc8† Kh7. 6. Sg5† etc.

320.

Horwitz. Sz. XIII. 29.

Schwarz.



Weiss.

1. De3 Kd5. 2. Dd3 Ke6.
3. Df5 Ke7. 4. Df6† etc.,
vgl. Sz. 1860 S. 89.

b. Gegen den Thurm.

Angriffe in schräger Linie und Fesselung des einzelnen Thurmes führen die Dame gewöhnlich zum Siege. Man vergleiche Pos. 279 und 280, ferner auch No. V auf S. 217 der Wiener Schachztg. und sehe ausserdem nachfolgende Composition:

321.

S. Leow. Sz. III. 336.

Schwarz.



Weiss.

1. Dd5 c5. 2. Dd8 c4.
3. Sc4 Ka6. 4. Da6†.

(Man vergleiche No. 12 der Aufgaben von Anderssen und No. 252 der Schachzeitung 1849 S. 384, endlich No. 62 der Spiele Stamma's, Note 36 S. 123.)

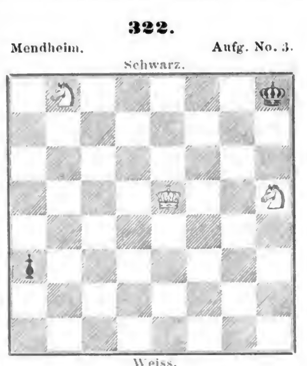
c. Gegen leichte Officiere.

Gegen die vereinigte und wohlgeleitete Kraft zweier leichten Officiere vermag die einzelne Dame den Gewinn nicht zu erzwingen. Die Anerkennung dieser Wahrheit ist das Verdienst Mendheim's, welcher sie zuerst mit Bewusstsein aufgefasst u. mit Sicherheit ausgesprochen hat.

322.

Mendheim. Aufg. No. 3.

Schwarz.



Weiss.

1. Sd7 a2. 2. Sf6 a1D†.
3. Kf6. (Vgl. S. 121.)

Mendheim bemerkt hier:

Der weisse König zieht sich nun immer um seine Springer herum, indem der Gegner, dessen König patt steht, mit seiner Dame allein nicht matt machen kann. Der Weisse darf sich nur von seinen Springern nicht entfernen, weil sonst der Fall eintreten könnte, dass die Dame des Gegners dennoch die Partie für sich entscheidet, wie zum Beispiel in Position 323.

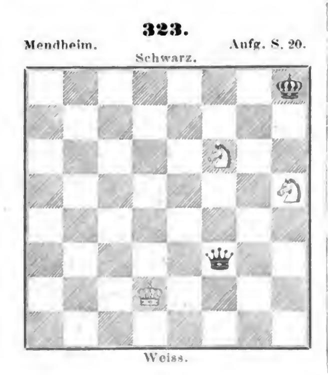
Der Weisse, der am Zuge ist, mag mit seinem Könige ziehen, wohin er will, so wird ihn immer des Gegners Dame auf a1 patt stellen, wodurch er gezwungen würde, mit einem von seinen beiden Springern zu ziehen und leicht in die Gefahr kommen

könnte, beide Springer durch Schachbieten zu verlieren."

323.

Mendheim. Aufg. S. 20.

Schwarz.



Weiss.

Hierauf giebt Mendheim (S. 20), vorzüglich im Widerspruch zu Allgaier, die allgemeine Regel für günstige Führung der leichten Officiere gegen die Dame, man vergl. Handbuch S. 448.

d. Gegen Bauer.

Als praktische Fälle sehe man folgende zwei Beispiele:

324.

Damiano 15. Franz S. 40.

Schwarz.

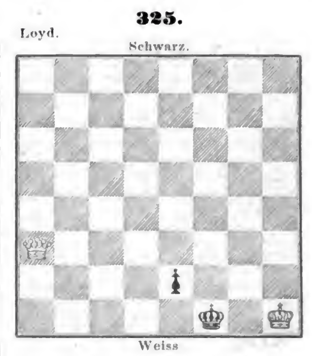
Weiss.

1. Da4† Kb1: 2. Ke2 Kc1. 3. Dd1†.

325.

Loyd.

Schwarz.



Weiss

1. Df8 Ke1. 2. Dd6 Kf2. 3. Df4 Ke1. 4. Dd4 Kf1. 5. Dg1†.

III. Thurm.

a. Gegen den Thurm.

Der Thurm erzwingt in gewissen Stellungen das Remis, vgl. Note 43 S. 126, die Gegenstellung ist aber nicht immer von Entscheidung:

326.

Ponz. 33.

Schwarz.

Weiss.

1. Th6† Kg3 (wird der Thurm genommen, so entsteht Patt). 2. Th3† (nicht 2. Ta6 wegen Ta1† nebst Sh2 etc.) etc.

327.

Stamma 45. v. Oppen, S. 64.

Schwarz.

Weiss.

1. Tf1† Tf1: 2. g8D b2.
3. Dg7 Tg1. 4. De5 Te1.
5. De1† b1D. 6. Dc3 Db2.
7. Kc5 Kb1. 8. Sa3† Ka1 etc.

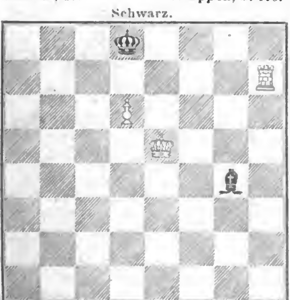
b. Gegen leichte Officiere.

Man sehe folgende praktische Fälle gegen Laufer wie Springer:

328.

Stamma, 87. v. Oppen, S. 116.

Schwarz.



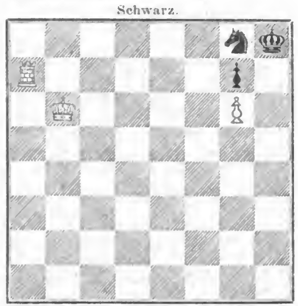
Weiss.

1. Th4 Ld1. 2. Td4 Lb3.
3. d7 Lc2. 4. Kd6 Lf5.
5 Tf4 Ld7: 6. Tf8† Le8.
7. Th8 etc.

329.

Kling & Horwitz.

Schwarz.



Weiss.

1. Kc6 Sh6. 2. Kd6 Sg8.
3. Ta1 Sh6. 4. Ke6 Sg8.
5. Th1† Sh6. 6. Th6† gh:
7. Kf7 h5. 8. g7† Kh7.
9. g8D† Kh6. 10. Dg6 †.

c. Gegen Bauern.

Beide Partien haben avancirende Bauern:

330.

Stamma, 52. v. Oppen, S. 75.

Schwarz.



Weiss.

1. Ta6 Tg8. 2. Ta7† Ke8.
3. Ke6 u. s. w. oder 1... g2.
2. Ta8: g1D. 3. g8D etc.

IV. Laufer.

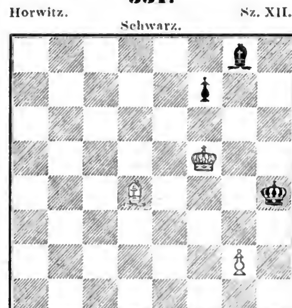
a. Gegen Laufer oder Springer.

In einer Randstellung erzwingt die freierstehende Partei zuweilen den Sieg.

331.

Horwitz. Sz. XII.

Schwarz.



Weiss.

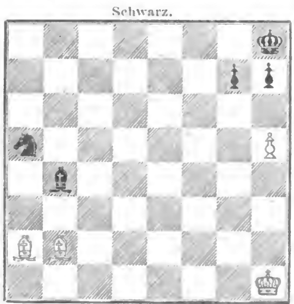
1. Lf2 Kh5. 2. g4† Kh6.
3. Kf6 Kh7. 4. g5 Kh8.
5. Ld4 Kh7. 6. Le3 Kh8.
7. g6. 8. Kg6: oder Kf7†.

(Man vergleiche No. 41 der Aufgaben von Stamma, Pos. 104 S. 119.)

332.

E. de Rio.

Schwarz.



Weiss.

1. h6 Lf8. 2. Ld5 Sb7.
3. Lb7: Kg8. 4. Ld5† Kh8.
5. La2 nebst 6. hg†.

333.

Stamma, 100. v. Oppen, S. 129.

Schwarz.

Weiss.

1. Ld4 Sb2. 2. Kc2 Sd1.
3. Lg7 Se3† 4. Kc1 Sd1.
5. Le5 Sb2. 6. Kc2 Sd1.
7. Lf4: Sb2. 8. Le5 Sd1.
9. f4 Se3† 10. Kc1 Sd1.
11. f5 Sb2. 12. Kc2 Sd1.
13. f6 Se3† 14. Kc1 Sd1.
15. f7 Sb2. 16. Kc2 Sd1
17. f8D u. s. w.

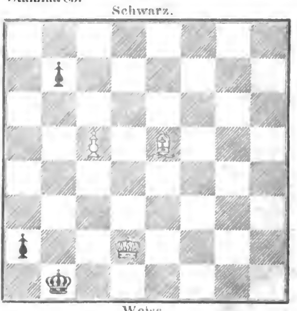
b. Gegen Bauern

Zum Aufhalten der Bauern entscheidet zuweilen allein das Lauferopfer.

334.

Stamma 85.

Schwarz.



Weiss.

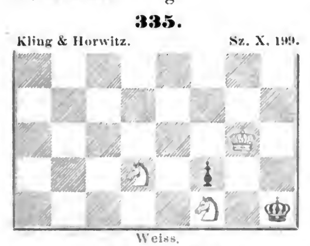
1. La1 Ka: 2. Kc2 b5.
3. c6 b4. 4. c7 b3†
5. Kb3: Kb1. 6. c8D etc.

V. Springer.

a. Der Springer erzwingt in Verbindung mit Bauern nicht selten directe Mattführung:

335.

Kling & Horwitz. Sz. X, 199.



Weiss.

1. Kh4 Kg2. 2. Kg4 Kg1.
3. Kg3 Kh3. 4. Kh3 Kh1.
5. Sg3 Kg1. 6. Sf3.

b. Er ist besonders geschickt zum Aufreiben einzelner feindl. Bauern.

336.

Mendheim. Aufg. No. 5.

Schwarz.



Weiss.

1. Da5† Da3. 2. Da3† ba:
3. Sb4 c3. 4. Ke2 d5.
5. Sd5 Ka2. 6. Sb4† Ka1.
7. Kc1 c2. 8. Kc2 a2.
9. Sd3 b4. 10. Sc1 b3†
11. Sb3 ‡

Zweites Kapitel.

Thätigkeit der Bauern.

I. Führung im Allgemeinen.

Beim Dasein von Bauern auf Seiten beider Parteien ohne Begleitung von Officieren liegt die prinzipielle Entscheidung im Stande des Königs und in wirksamer Benutzung dieser Hauptfigur:

337.

Nathan. Sz. VIII, 236.

Schwarz.

Weiss.

1. Kf8 Kf6. 2. Ke8 Ke6
3. Kd8 Kd6. 4. Kc8 Kc5.
5. Kc7 d4. 6. Kd7 Kb4.
7. Ke6 Kc3. 8. Kb5: oder d5 Kc2 und Schwarz gewinnt.

In manchen geschlossenen Stellungen, namentlich in der Ecke oder

338.

Dziewonski. W. Sz. S. 64.

Schwarz.

Weiss.

am Rande, kann auch durch die Bauerführung unmittelbar ein entscheidender Schluss erzwungen werden. (Pos. 338.)

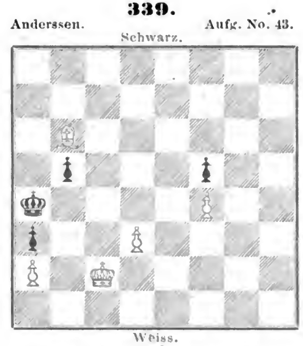
1. Sc6 a5. 2. Sa7 c6.
3. Sb5 cb: 4. Kc5: b4.
5. Kc4 b3. 6. ab †.

Damit vergleiche man Pos. 315 sowie folgende Composition, in welcher die Einleitung durch den Laufer (statt des Springers) hergestellt wird.

339.

Anderssen. Aufg. No. 43.

Schwarz.



Weiss.

1. c3—b4 †. 2. Kc4 b3.
3. ab:

(Die vorhergehenden Züge waren: Lb6 Ka8.)

II. Wirksamkeit beim Avancement.

Das praktische Spiel bietet nicht nur zur Sicherung des Avancement sondern auch gegen bereits erfolgte Umwandlung der Bauern einige Finten von besonderer Feinheit. Hierauf stützen sich verschiedene Combinationen für das Aufgabenwesen.

a. Sicherung des Avancement.

Gewöhnlich entscheiden Officieropfer theils zur Bahnung des avancirenden Bauers, theils zur Ablenkung feindlicher Hindernisse.

340.

Brede. Almanach 102.

Schwarz.

Weiss.

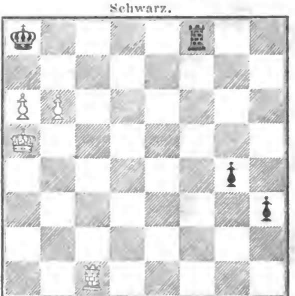
1. Db6‡ cb: 2. c7 Se7.
3. Lb7 † Kb7: 4. cbD etc.

Die directe Ablenkung kann gleichzeitig eine Deplacirung zum Vorbereiten einer entscheidenden Gabelstellung in sich schliessen:

341.

Stamma. v. Oppen, S. 108.

Schwarz.



Weiss.

1. Tc8 † Tc8: 2. b7 † Kb8.
3. Kb6 Tc6 † 4. Kc6: h2.
5. Kb6 u. s. w.

(Damit vergleiche man No. 36 desselben Meisters, v. Oppen S. 52.)

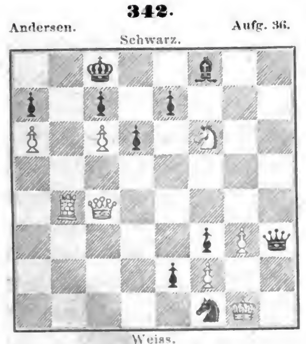
Unter Umständen ist auch eine gleichzeitige Verbindung von Bahnung und Ablenkung möglich und entscheidend.



342.

Andersen. Aufg. 36.

Schwarz.



Weiss.

1. De6† De6: 2. Sd7 Dd7:
3. Tb8† Kb8: 4. cd: c5.
5. d8D †.

Endlich kommt noch die Absperrung einer hinderlichen Figur in Betracht:

343.

Salvio p. 65.

Schwarz.

Weiss.

1. . . Dg5: 2. fg Th4: 3. g4 (!) hg. 4. b6 u. gew.

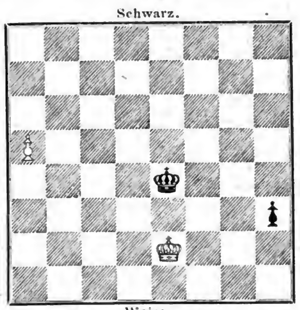
b. Combinationen nach erfolgtem Avancement.

Nicht selten kann die neugeschaffene Dame durch einen Doppelangriff unter Schachgebot erobert werden.

Besonders geschickt in dieser Hinsicht ist das Fesselungsmanöver und vorzüglich günstig dazu die aus Pos. 211 und 209 bekannte Hinterstellung. Dieselbe findet im Allgemeinen in schräger Linie bei beiderseitigem Avancement statt, theils nach einem oder einigen Schachangriffen der zuerst entstandenen Dame.

344.

Schwarz.



Weiss.

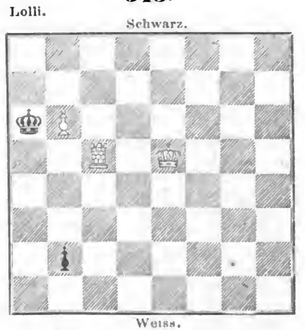
1. a6 h2. 2. a7 h1D.
3. a8D† nebst 4. Dh1:

Dazu vergl. man Pos. 212 S. 192 sowie nachfolgende Stellung:

345.

Lolli.

Schwarz.



Weiss.

1. Tb5 Kb5: 2. b7 b1D
3. b8D† etc.

DRITTER ABSCHNITT.

KÜNSTLICHE IDEEN.

Zu künstlichen Ideen, welche vornehmlich in gefälliger Darstellung von Manövern und Stellungen bestehen, können im Allgemeinen alle statthaften Beziehungen zwischen Brett und Figuren verarbeitet werden[1]. Ihre Analyse ist daher nicht an empirische Behandlung gebunden, sondern lässt sich von vornherein auf principielle Disposition gründen. In diesem Sinne werden zunächst allgemeinere jeder Figurenart angehörige Combinationen von solchen Wendungen geschieden, welche aus den speciellen Eigenschaften bestimmter Figuren entspringen.

ERSTE ABTHEILUNG.

Allgemeine Combinationen.

In Uebereinstimmung mit den drei Grundelementen des Spieles[2] lassen sich die allgemeinen Combinationen, je nachdem bei ihnen eine Aufopferung, Vorbereitung oder Tempinutzung in den Vordergrund tritt, zunächst auf diese drei verschiedenen Hauptklassen zurückführen.

---

[1] Alle statthaften, nicht wie bei den exceptionellen Erzeugnissen alle möglichen Beziehungen, vgl. Einleitung S. 4—5.

[2] Raum, Zeit und Kraft, vertreten durch das Brett, die Tempifolge beim Spiele und die Steine. (Vgl. S. 5 oben.) Auf ersteren beziehen sich hauptsächlich die Vorbereitungen, denen vornehmlich ein Terraingewinn zu Grunde liegt, auf die zweite die Tempinutzungen, welche mit der Zugpflicht in Berührung stehen, auf die dritte endlich die Opfer, welche direct das numerische Figurenverhältniss betreffen.

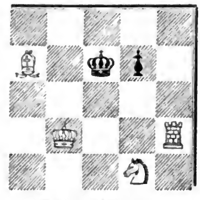
ERSTES KAPITEL.

Aufopferung.

Die Aufopferung ist die einfachste und nächstliegende Modalität, welche einen simplen directen Angriff, gegen den feindlichen König, zu einer Idee erhebt. (Vgl. S. 175.) Sie kann natürlich auch mit versteckten Zügen oder indirecten Angriffen, welche an sich schon dem Erforderniss einer Idee entsprechen würden, zusammenfallen und gehört dann unter die betreffenden Combinationen, namentlich unter die Vorbereitungen und Tempinutzungen. Hier handelt es sich vorzüglich um die Idee der Aufopferung an sich, welche am reinsten bei solchen directen Angriffen, die ausserdem kein Ideenmoment in sich bergen, hervortritt. Es kommen hier also nur die directen Angriffsopfer, welche ein Schachgebot enthalten, in Betracht. Sie betreffen entweder unmittelbar den Stand des feindlichen Königs oder bedingen die Verwerthung d. i. Förderung anderer, entscheidender Steine ihrer Partei oder haben endlich die Verrückung feindlicher, hinderlicher Steine zum Zweck. Gewöhnlich dienen die Opfer in diesen Fällen zur Erzwingung des Sieges, namentlich durch bald nachfolgende Mattsetzung des Gegenkönigs, seltener zur Erreichung eines Remisausganges durch ewiges Schachgebot. Von anderer und mehr allgemeiner Färbung ist dagegen die Opfertendenz beim Pattresultat, insofern es hierbei meistentheils nur darauf ankommt, die Steine überhaupt und zwar so zu entäussern, dass schliesslich ihr König unbeweglich steht[3]. Die Aufopferung hat

---

Zuweilen findet sich eine Vereinigung aller drei Combinationsarten in demselben Zuge; man sehe nachfolgende Position, wo durch 1. Sf4—g6 zunächst dem schwarzen Könige der Ausgang nach f8 und e7 abgeschnitten, also ein Vorbereitungsmanöver ausgeführt wird, sodann die Bewegung des feindlichen Bauers gehemmt und der König durch f7—g6: (resp. g8) vermöge seiner Zugpflicht in die Mattstellung hineingezogen, endlich dabei der Springer geopfert wird. Als Grundgedanke des Ganzen erscheint darauf ein Laufermatt, 2. Ld7—e8 ╪, also eine Figureneigenschaft, sodass man zu gleicher Zeit die Verbindung wie Vereinigung aller Ideenarten in der einfachsten Composition hat.



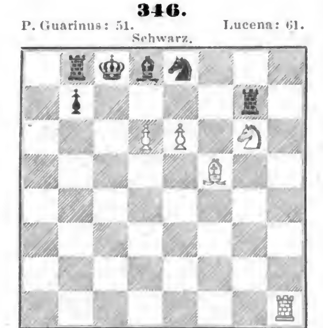
Matt in 2 Zügen.

[3] Man erinnere sich an folgende Beispiele: Pos. 47, S. 73; P. 111, S. 124; Note 38, S. 124; P. 113—115, S. 126; P 117, S. 128; P, 121, S. 131; P. 169, S. 170.

346.

P. Guarinus: 51. Lucena: 61.

Schwarz.



Weiss.

(Nach alten Spielregeln.)

Matt in vier Zügen.

1. Se7† Te7: 2. Tc1 Tc7. 3. Tc7 ǂ Sc7: 4. d7 ǂ.

Einfache Lösung: 1. Tc1 Tc7 2. d7 ǂ oder 1. . . Sc7 2. d7 nebst 3. cd ǂ.

also hier, abgesehen von der gedachten Rücksicht auf den Königsstand, gewissermaassen ihren letzten Zweck in sich selbst. Noch entschiedener tritt diese Bestimmung bei älteren Problemen mit qualificirter Zügezahl hervor, wenn letztere zur Aufnahme sonst nutzloser Opfer in die Lösung vorgeschrieben wird. Erklärlich ist eine so mechanische Anwendung von Opfercombinationen aus dem Verlangen, dergleichen interessante Wendungen überhaupt anzubringen, sowie aus dem gleichzeitigen Mangel an entsprechendem Compositionsgeschick, das sie in geistiger Durchdringung und wesentlicher Zusammenfügung einem Erzeugniss einverleibt.

Gegenstand der Aufopferung ist gewöhnlich eine Figur, seltener ihr Werthunterschied von einer anderen oder die sogenannte Qualität. Mit Rücksicht auf die Opferfigur selbst kann das Opfer im ersten Falle, wo jene Figur ohne irgend welchen materiellen Ersatz hingegeben wird, ein reines genannt werden; doch ziehen wir im Allgemeinen den einfachen Ausdruck des Opfers schlechtweg vor und bezeichnen dagegen den anderen, weniger häufigen, Fall ausdrücklich als Qualitätopfer[4]. Dieses kann mit Rücksicht auf den eigentlichen Zweck, welcher darin besteht, eine hinderliche feindliche Figur durch Eintausch gegen einen an Werth höheren Stein fortzuschaffen, auch Wegräumungsopfer genannt werden. Es liegt also vor, wenn z. B. die Dame gegen einen

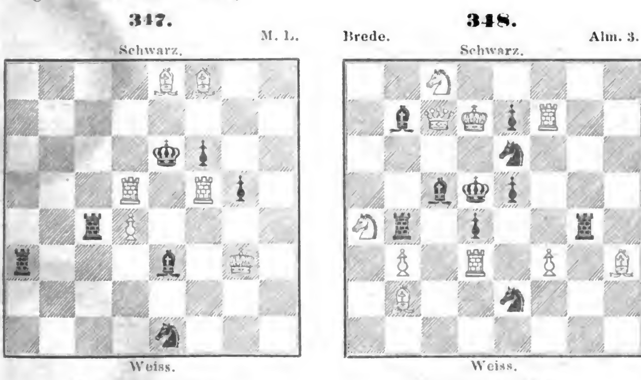
[4] In der schweizerischen Schachzeitung vom 1. April 1860 heisst es: „— Je werthvoller die geopferte Figur, desto bedeutender, je weniger dabei genommen wird, desto reiner ist das Opfer. Eine Trübung dieser Reinheit ist es, wenn die Dame sich gegen den Thurm opfert, oder der Thurm gegen Laufer oder Springer; es liegt dann immer noch ein Opfer vor, dasjenige der Qualität, aber es ist ein getrübtes Opfer. Als ein reines Opfer kann man die Hingabe von Dame oder Thurm gegen einen Bauer ansehen, während ein ganz reines Opfer darin besteht, dass beim Opfern gar Nichts genommen wird.“ Die Aufstellung dieser letzten Nuancen erscheint nicht praktisch und präcise genug; auch ist kein Bedürfniss für die versuchte Unterscheidung vorhanden und die im Texte angedeutete Massnahme genügt vollkommen.

Thurm, Laufer, Springer oder Bauer, wenn ein Thurm gegen eine der letztgenannten Figuren oder ein Laufer wie Springer gegen einen Bauer hingegeben wird.

Zu Modalitäten der Aufopferung gehört vorzüglich der Fall einer Mehrheit, sowohl was Darbringung und Annahme als was Tendenz der Opfer betrifft. In erster Beziehung ergiebt sich die Möglichkeit zweier verschiedenen Alternativfälle. Dieselbe Opfercombination kann zu gleicher Zeit mehrere Figuren zum Schlagen bieten (Pos. 347) und dieselbe Opferfigur kann unter Umständen auf verschiedene Weise geschlagen werden (Pos. 348).

347. M. L. Schwarz.

348. Brede. Alm. 3. Schwarz.



Weiss. Matt in drei Zügen[5].

Weiss. Matt in zwei Zügen.

Was endlich die Mehrheit von Opfertendenzen betrifft, so wird diese ebenfalls in der speciellen Analyse unter den gemischten Opferzwecken zur Darlegung gelangen. Letztere gründet sich wie die Analyse der Ideen überhaupt auf Discussion des Inhaltes und daraus gewonnene sprachliche Ausdrücke für die zu Grunde liegenden Combinationen. Dergleichen Kunstausdrücke sind in gegenwärtigem Werke überall mit gleichzeitiger Rücksicht auf Präcision wie schon übliche Anwendung ausgewählt. (Vgl. S. 72, Note 13.) Frühere Discussionsversuche beziehen sich fast nur auf die Aufopferung, welche überhaupt in praktischer wie theoretischer Richtung zuerst mit Vorliebe gepflegt und ergründet werden sollte. Den ersten mehr oder weniger durchgreifenden Versuch, Ideen zum sprachlichen Ausdruck zu bringen, hat

[5] Man sehe ein anderes Beispiel bei Koch, Codex II, S. 264 unter No. 215.

Koch in seinem Codex angestellt. Später ist ein solches Verfahren vom Autor in der Schachzeitung (1854, S. 456 ff.) und von Capräz in dem schweizerischen Schachblatte (1857, S. 41 ff.) mit besonderem Nachdruck wieder in Anregung gebracht. Bei der Unmasse vorhandener Probleme erscheint eine exacte Terminologie als gemeinsames Mass für Prüfung und Vergleichung der in ihnen verborgenen einzelnen Ideen unumgänglich; die hierauf bezügliche Analyse und Kritik führen nicht nur in die Werkstatt der Production ein, sondern auch deren Thätigkeit zum klaren Bewusstsein. Dabei bildet Präcision oder Einheit von Kürze und treffender Bezeichnung den Schwerpunkt wie die eigentliche Schwierigkeit für den Ausdruck der Ideen[6]

I. Stand des Königs.

Der König der Gegenpartei befindet sich entweder schon auf dem entscheidenden Felde oder muss erst auf dasselbe hingezwungen werden. Im ersteren Falle dienen die Opfer der handelnden Partei zur Oeffnung wirksamer Angriffslinien gegen den Königsstand oder zur Sperrung von Nachbarfeldern, um den König an seinen Standort völlig zu bannen. Im anderen Falle treiben oder ziehen die Opfer den König in die entscheidende Stellung. Es lassen sich danach im technischen

---

[6] Koch, dessen wohlgemeinte Bemühungen um des ersten Versuches willen immer Anerkennung verdienen, half sich nicht selten mit Umschreibungen, die oft genug ebenso naiv wie nichtssagend klingen. Man vergleiche Codex Theil II, Abschnitt 2; hierin finden sich sogenannte „merkwürdige Spielendungen, welche es dadurch sind, dass man in einer gefährlichen Lage mehrentheils durch Aufopferung siegt.“ Es sind im Ganzen 163 Compositionen, No. 63 bis 225 der Endspiele des Codex, worunter sich auch als No. 115—224 die hundert Erzeugnisse von Stamma, dieses grundsätzlichen Freundes der Opfercombination, befinden. Oft deutet nun Koch als einfache Ueberschrift eines Spieles lediglich den Gegenstand der Aufopferung an, also die betreffende Figur, welche geopfert werden soll; oft fügt er auch den Zweck des Opfers hinzu, zuweilen treffend, gewöhnlich aber nicht völlig klar gedacht und präcise ausgedrückt. So lautet z. B. die Ueberschrift von 116 ganz allgemein: „Aufopferung des Thurmes, um der nahen Gefahr zu entgehen, und der Königin und des Springers, um das Matt zu erzwingen“, ferner von No. 119: „Aufopferung eines Thurmes, um mit den andern den feindlichen Thurm zu rauben und dadurch zu gewinnen“, etc. Im Laufe der speciellen Analyse werden wir auf dergleichen Discussionen noch genauer eingehen.

Sinne zunächst drei verschiedene Klassen von Opfern unterscheiden: Entblössungsopfer, Sperrungsopfer, Treibopfer[7].

a. Entblössung.

Es kann eine Bauernwehr oder ein Officierschutz sein, welche entweder durch ein Opfer von dem Könige hinweggezogen oder durch ein Qualitätopfer hinweggenommen werden.

1. Von einer Bauernwehr.

1. Zur Entblössung in gerader Linie für nachfolgende Thurmangriffe dient gewöhnlich ein Springeropfer (Pos. 349), zur Eröffnung schräger Linien für Lauferangriffe die Aufopferung von Thurm oder Dame (Pos. 350).

349.



Schwarz hat in der Aussicht, dass Sf7† folgen werde, zuletzt Le7—d6 gezogen. Weiss erzwingt aber hierauf das Matt in 2 Zügen.

350.



Matt in drei Zügen. Variation: Bauer h4 auf h6, statt der Dame ein weisser Thurm auf h4, endlich ein weisser Springer auf e7.

351.

(Aus Stamma's No 96, v. Oppen S. 125.) Matt in drei Zügen durch 1. Sg6† hg. 2. hg† nebst 3. Le6 †.

Als Beispiel vergleiche man Composition 352, worin nach der Einleitung durch Schachgebot von Thurm und Springer dieser auf c5 sich opfert, um durch 3. . . bc den schwarzen König dem Angriff des anderen Thurmes (f1—b1) auszusetzen. Im Sinne praktischer Aufgaben gehören noch Position 274—275 S. 213 hierher. Als künstliche Erzeugnisse vgl. man endlich eine Composition von Contarelli (Pos. 353) und No. 2 von Grosdemagne im Eraturnierbuch.

2. Ein Wegräumungsopfer liegt gewöhnlich in dem Falle vor, dass der feindliche, den Springer schlagende, Bauer von einem Bauer

[7] Der Ausdruck des Treibens ist allgemein bekannt, der der Sperrung von Capräz mit glücklichem Geschick vorgeschlagen, der der Entblössung endlich findet sich schon wiederholt im Codex von Koch, wenn auch nicht immer an geeigneter Stelle.

der handelnden Partei, der hierdurch einen Thurmangriff aufdeckt, wieder genommen wird; vgl. Pos. 351 sowie die auf S. 214 angeführte praktische Aufgabe No. 277, endlich Pos. 6 S. 16 (Zug 3—4).

Wird der feindliche Bauer unmittelbar durch Dame oder Thurm weggeräumt und der König durch eignes Schlagen dieser Officiere für einen nachfolgenden Thurm- oder Lauferangriff blossgestellt, so liegt kein reines Entblössungsopfer, sondern eine Vereinigung desselben mit einem Treib- oder Hineinziehungsopfer vor. Vgl. S. 254 ff.

352.

Stamma 48. v. Oppen S. 70.

Schwarz.



Weiss.

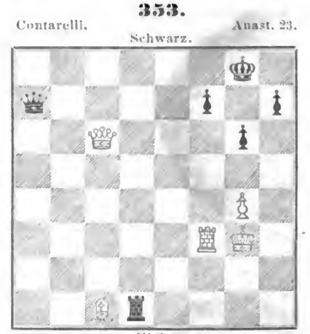
Matt in sechs Zügen.

Nach 1. Te8 Lc8. 2. Sd7 Kb7 durch 3. Sc5 etc.

353.

Contarelli. Anast. 23.

Schwarz.



Weiss.

Matt in fünf Zügen.

Nach 1. De8† 2. Lh6† 3. Df8† durch 4. Tf5† etc.

2. Von einer Officierdeckung.

Diese Opfertendenz liegt gewöhnlich in reiner und einfacher Gestalt vor, wenn ein Springeropfer gebracht wird, um die Dame in Thätigkeit zu setzen (Pos. 354, vgl. Koch No. 100 S. 179) oder um einen entscheidenden Thurmangriff zu erzielen (Pos. 355) oder endlich als Wegräumungsopfer (Pos. 356).

354.

Matt in 3 Zügen.

1. Sg6† Tg6: 2. Dd4† etc.

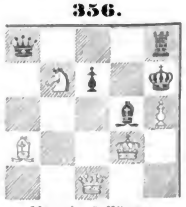
355. (Stam. 2.)



Matt in 3 Zügen.

(Vergl. Pos. 246 S. 203.)

356.



Matt in 3 Zügen.

(Durch 1. Df7† etc.

b. Sperrung.

Die Sperrung besteht in gezwungener Besetzung eines Nachbarfeldes des Königs durch einen seiner eigenen Steine. Ist sie die Folge eines Opfers, so setzt dieses Deckung der Opferfigur voraus, da letztere sonst vom Könige selbst genommen werden könnte und somit eine andere Wirkung erzielt würde. Beim Opfer eines Bauers, der in anderer Richtung zieht als angreift, erklärt sie sich unmittelbar, wie aus nachfolgenden Positionen erhellt. Bei Aufopferung eines Officiers



357. Matt in 2 Zügen.

358. (Aus Dam. 44.) Matt in 3 Zügen.

359. (And. 16.) Matt in 3 Zügen.

dagegen entsteht die Frage nach deren Nothwendigkeit, da der letztere schon durch eigne active Wirkung dem Könige das zu sperrende Feld abschneidet. Abgesehen von Nebenzwecken wie gemischten Tendenzen, die hier noch nicht in Betracht kommen, erledigt sich diese Frage aus der Möglichkeit, dass jene Wirkung Unterbrechung erleiden kann und zwar entweder durch den entscheidenden Angriffsstein der handelnden Partei selbst, oder durch Zwischensetzung feindlicher Steine.

1. Wegen Unterbrechung durch die Angriffsfigur.

1. Der entscheidende Angriffsstein ist ein Bauer und die Opferfigur ein Thurm. Der unmittelbare Angriff des Bauern (in Pos. 358 1. g7† oder 1. e7† Se7: 2. g7†) würde das jenseits desselben vom Thurm aus befindliche Feld (f7) dem Könige freigeben, sodass zur entscheidenden Wirkung des Bauerangriffes die vorgängige Sperrung jenes Feldes mittelst Aufopferung des Thurmes, den ein Springer oder nach Umständen auch ein Laufer oder Bauer schlagen kann, erforderlich wird. Diese Idee bildet die Grundlage in vielen älteren wie neueren Erzeugnissen und verdient ihrer Wichtigkeit halber ausdrück-

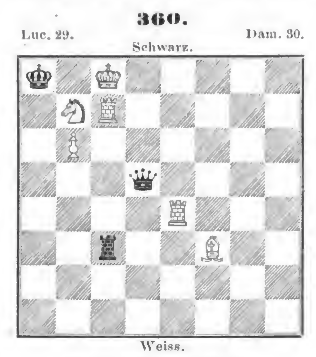
liche Benennung, z. B. den kurzen und treffenden wenn auch etwas ungewöhnlichen Ausdruck Bauerthurmopfer. In der alten Aufgabensammlung von P. Guarinus (vgl. S. 46 No. 6) und im Sensuit (S. 47 No. 11) macht eine entsprechende Darstellung, deren wesentliche Momente in Pos. 175 S. 175 angegeben sind, die erste in den Vordergrund gestellte Composition aus (Weiss. Kh3. Th7. Bb6, c6. Schwarz. Ka8. Tg1, g8. Sb8, c8. Matt in 2 Zügen.) Andere Beispiele finden sich bei Stamma No. 69 (v. O. S. 94) und auch No. 56 (S. 79), ferner bei Lolli, No. 49 der Centuria (= Ponz. 17, Anast. 24), aus neuerer Zeit bei Anderssen Aufg. No. 16, 19 (vergl. Sz. 1860 S. 20), von Grimshaw (Sz. 1850 S. 78 unt), Wenzelides (Sz. No. 255 in 1849 S. 432), endlich von Bayer und Willmers in einigen durch die Ill. Ztg. publicirten Erzeugnissen (vgl. z. B. Pos. 166 S. 169). Für Aufgaben, welche ein Bauermatt fordern, ist die hervorgehobene Combination besonders ergiebig; die Aufopferung kann hier auf elegante Weise innerhalb einer Fesselung erfolgen wie in Pos. 360.

Endlich verdient noch die Möglichkeit Erwähnung, das Opfer des Thurmes durch das der Dame zu ersetzen, wobei, wie Pos. 361 zeigt, eine ganz analoge Wendung sich darbietet.

360.

Luc. 29. Dam. 30.

Schwarz.



Weiss.

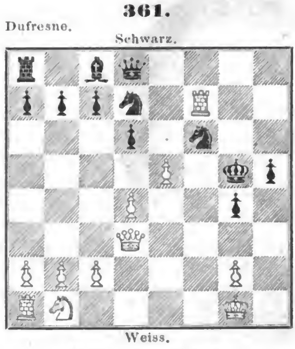
Bauermatt in vier Zügen.

1. Ta4† 2. Sc5†. 3. Ta7† Da7: 4. b7‡.

361.

Dufresne.

Schwarz.



Weiss.

Matt in drei Zügen[8].

1. Tg7† Kh4. 2. Dh3† gh. 3. g3‡.

---

[8] Endstellung einer gespielten Partie (Sz. XII, S. 267) nach folgenden Zügen: 1. e4 e5. 2 f4 ef. 3. Sf3 g5. 4. h4 g4. 5. Se5 h5. 6. Lc4 Th7. 7. Sf7: Tf7: 8. Lf7‡ Kf7: 9. d4 d6. 10. Lf4: Sd7. 11. Lg5 Le7. 12. 0—0† Kg6. 13. e5 Lg5: 14. Dd3† Kh6. 15. Tf7 Sf6. 16. hg Kg5: —

2. Erfolgt der entscheidende Angriff durch einen Officier, so ist es gewöhnlich ein Springer und die Opferfigur Dame oder Thurm (vgl. Pos. 362, 363); seltener wird ein Laufer geopfert, um hierauf durch einen Thurm zu entscheiden, man sehe ein Beispiel unter No. 364.

362. **363.** L. de Monte. **364.**



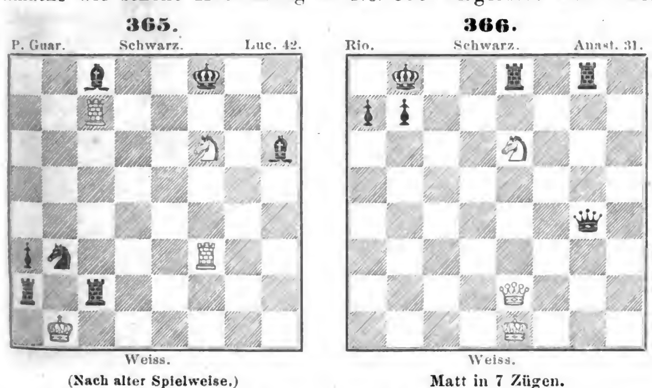
Matt in 3 Zügen. 1. Sb4. 2. Ta2† 3. Sc2 †

Matt in 4 Zügen.[9]

Matt in 2 Zügen.

Mit 362 kann folgende Composition von K. Bayer verglichen werden: Weiss. Kc1. Th2. Sb5, c6. Schwarz. Ka1. Lc8. Ba3, c5. Matt in drei Zügen, — ferner ein Erzeugniss von Mc. Gahey (Portius Alm. S. 124): Weiss. Kf2. Ta1. Sd2. Schwarz. Kh2. Ta8, h3. Lf3. Matt in vier Zügen. In Position 363 dient das Damenopfer, wie es häufig geschieht, zur Begründung eines erstickten Matt, dessen ebenso einfache wie schöne Ausführung in No. 366 vorgeführt wird. Die

365. P. Guar. Schwarz. Luc. 42. **366.** Rio. Schwarz. Anast. 31.



Weiss.

(Nach alter Spielweise.)

1. Sh7† 2. Tf8† Lf8: 3. Sf6† nebst 4. T †.

Weiss.

Matt in 7 Zügen.

1. De5† 2. Sc7† 3. Sc8† 4. Sc7† etc.

---

[9] Stünde der Thurm auf f8, so läge für den Zweck des Damenopfers 3. Dg8† (nach 1. Sf7 Kg8. 2. Sh6 Kh8) eine ideale Concurrenz von Sperrung und Ablenkung vor.

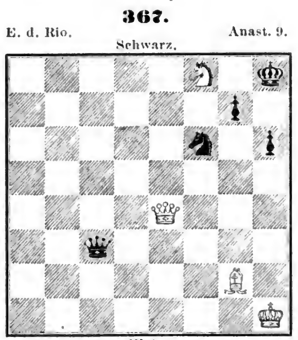
Nachbarposition (365) giebt ein altes und sehr elegantes Beispiel von der in No. 362 angedeuteten Idee; wandelt man den alterthümlichen Laufer c8 (vgl. Note 10 S. 70) in einen Springer, so hat die Composition auch für unsere jetzigen Spielregeln Gültigkeit.

Verwandt mit vorstehenden Compositionen ist nachfolgendes Erzeugniss von Anderssen: Weiss. Kf2. Df8. Sd4, g8. Bc3. Schwarz. Ke4. Dd3. Se5, h4. Bd5, e6, g6. Matt in drei Zügen. Ausserdem vergleiche man noch Position 50 S. 75, in welcher allein das entsprechende Damenopfer im 1. Zuge (De7†) die vierzügige Mattführung der Springer mit Rücksicht auf das Feld e7 sicherstellt. Endlich sehe man noch nebenstehendes Erzeugniss, in welchem die Sperrung jedoch mit einem anderen Opferzwecke auf ideale Weise concurrirt. Die Aufopferung der Dame 1. De4—h7 sperrt nicht nur das beim unmittelbaren Springerangriff 1. Sg6† dem Könige frei werdende Feld h7, sondern bahnt auch dem Laufer g2 den Weg nach d5. Dieser Doppelzweck heischt bei Angabe der Idee entsprechenden Ausdruck, daher kam folgende Bezeichnung von Koch, welcher dieses Erzeugniss unter No. 67 seines Codex aufgenommen hat, nicht genügen: „Aufopferung der Königin, um dem feindlichen Könige einen Zufluchtsort abzuschneiden.“ Diese Andeutung bezieht sich nur auf die Sperrung, welche hier Koch zwar umschreibend dargestellt aber doch treffend aufgefasst hat.

367.

E. d. Rio. Anast. 9.

Schwarz.

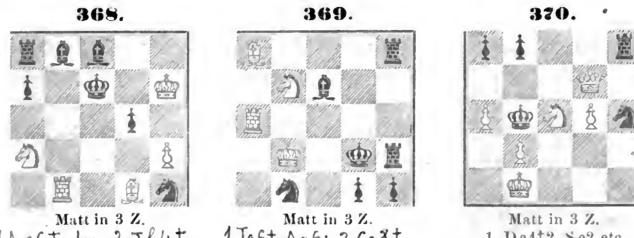


Weiss.

2. Wegen Zwischensetzung feindlicher Steine.

Diese Veranlassung liegt vor, wenn der unmittelbare Schachangriff des entscheidenden Steines durch eine feindliche Figur so gedeckt werden könnte, dass letztere die Richtung einer anderen, der zum Opfer bestimmten Figur, der handelnden Partei unterbrechen und dadurch ihrem Könige ein Feld eröffnen würde.

So würde in 368 bei 1. Tf4† Schwarz durch Sf5 die Wirksamkeit des weissen Laufers auf das Feld e6 unterbrechen und dasselbe für sei-



Matt in 3 Z.

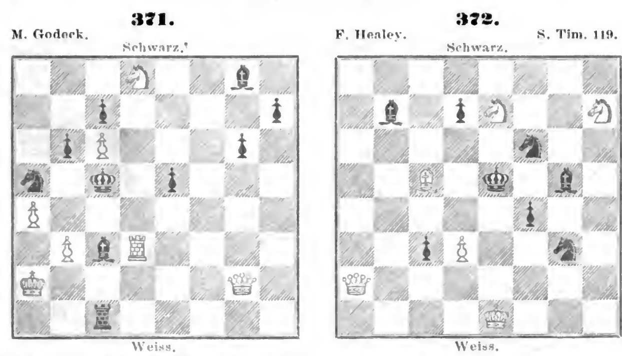
1. Ae6†, de: 2. Tf4†

Matt in 3 Z.

1. Tg6†, Ag6: 2. Cg8†

Matt in 3 Z.
1. Da4† 2. Se2 etc.

nen König gewinnen; diese Möglichkeit begründet den Anfang durch das Opfer jenes Laufers auf dem gedachten Felde. In 369 kann Weiss aus analogen Gründen das Matt und überhaupt den Gewinn nur durch den Opferanfang 1. Td6—g6 erzwingen; in Position 370 endlich handelt es sich um Sperrung des Feldes a4, das der feindliche König z. B. bei 1. Se3—e2 durch b5—b4 gewinnen könnte.



371. M. Godeck. Schwarz. Weiss.

Schwarz hat zuletzt Lb4—c3 gezogen; Weiss kündigt hierauf Matt in drei Zügen an.

1. Td5†, Ad5: 2. Df2† 3. Df8‡

372. F. Healey. S. Tim. 119. Schwarz. Weiss.

Matt in 3 Zügen.
1. De6† de. 2. Sf8 etc.

c. Treiben.

Der König wird entweder über mehrere Felder getrieben oder sofort in die entscheidende Stellung gezogen. Im ersteren Falle liegt das eigentliche Treiben vor und die betreffenden Opfer dienen theils und vornehmlich zum Antrieb theils zum Forttrieb (vgl. S. 222); im anderen Falle kann der Zweck des Opfers mit dem Ausdruck der Hineinziehung bezeichnet werden.

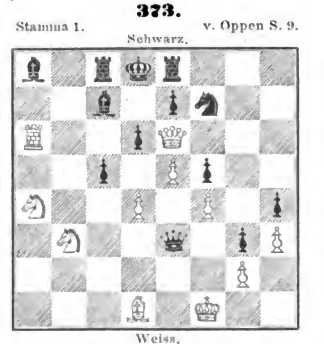
1. Gewöhnliches Treiben.

Die Aufopferung selbst findet aus dem Grunde Statt, weil zunächst ein anderer wirksamer Schachangriff nicht vorliegt, eine Vorbereitung aber den eigenen König der handelnden Partei oder ihre Angriffsstellung überhaupt Preis geben würde. Oft ist es ein Damenopfer,

373.

Stamma 1. v. Oppen S. 9.

Schwarz.



Weiss.

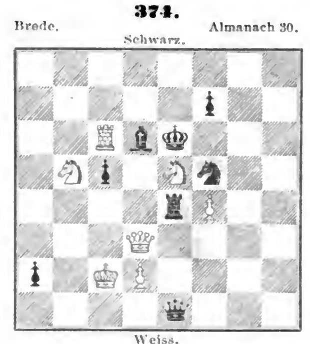
Matt in 7 Zügen.

1. Dd7† 2. Sc5† etc.

374.

Brede. Almanach 30.

Schwarz.



Weiss.

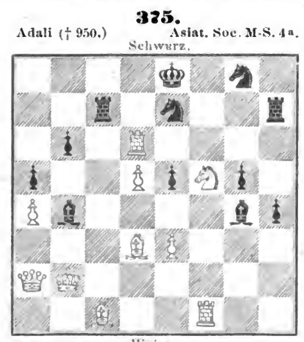
Matt in 5 Zügen.

ebenso häufig aber und namentlich in älteren Erzeugnissen üblich ist die Aufopferung des Thurmes; das entscheidende Schlussspiel wird darauf meist durch Bauern und kleinere Officiere oder auch durch erfolgreiche Wirksamkeit des andern Thurmes hergestellt.

375.

Adali († 950.) Asiat. Soc. M-S. 4[a].

Schwarz.



Weiss.

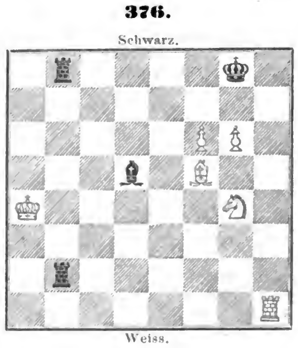
Nach alten Spielregeln[10].

Matt in 8 Zügen.

1. Sg7† 2. Td8† 3. Tf8† etc.

376.

Schwarz.



Weiss.

Dilaram's Matt.

Matt in drei Zügen.

Nicht selten haben diese Ideen einen praktischen Charakter (wie in Pos. 375); die älteste mehr künstliche Ausführung findet sich in dem sogenannten Matt der Dilaram (Pos. 376), einer persischen Fürstin, welche einst durch den Rath des Thurmopfers das Spiel ihres Gatten, der um ihren Besitz einen Schachkampf eingegangen war, gerettet haben soll. Einzelnheiten der Sage wie Spielposition, welche von der Tradition mit besonderer Vorliebe überall verbreitet wurde, variiren in mannigfacher Richtung, der Grundgedanke bleibt aber ein Thurmopfer, um den König in das Matttreiben von Springer nebst Laufer und Bauern zu ziehen. Die vorgelegte Bearbeitung ist einem arabischen Manuscripte, No. 10856 im britischen Museum, entnommen; sehr ähnliche Versionen finden sich im Manuscript des Nicholas de St. Nicolai, in Lucena's Werk unter der Originalnummer 37 [11], sodann in der Aufgabensammlung von P. Guarinus unter No. 23, im Sensuit pag. 6. Zusammengesetzter erscheint die Bearbeitung in dem alten arabischen Manuscript aus dem 12. Jahrh. No. 7515 des britischen Museum, Fol. 23b.: Weiss. Kh1. Tb1, b7. Sb2. Lc5. Ba6, e6, d6. Schwarz. Kc8. Te2, f2. Sf3. Lh6. Bd2, g3, h3. Matt in fünf Zügen. Natürlich haben alle diese Versionen wegen der eigenthümlichen Wirksamkeit des alten Laufers nur für das ältere Schach Gültigkeit; eine Bearbeitung von Prof. Forbes für die moderne Spielweise bietet folgende Stellung der wesentlichen Steine: Weiss. Th1, h4. Lf5. Sh2. Bf6, g6. Schwarz. Kg8. Matt in fünf Zügen.

Ein Lauferopfer wird gewöhnlich gebracht (1. Le2† Ke2:), um den König in den entscheidenden Angriff eines Springers (2. Sd4†) zu ziehen, welcher ihm zu gleicher Zeit die beiden Diagonalfelder (b3, c2) abschneidet und den wirksamen Treibfiguren entgegen zieht. Der

---

[10] Adali, ein arabischer Meister erster Klasse, lebte im zehnten Jahrhundert; die angeführte Position (375) soll ihm im lebenden Spiele vorgekommen sein, er führte ursprünglich die schwarzen Steine, deren Farbe jedoch oben umgewandelt ist. Unter Hindeutung auf S. 107 oben wollen wir hier eine übereinstimmende Stelle aus dem soeben erschienenen Werke von Prof. Forbes „The History of Chess" citiren; er giebt Sg6 unter No. III. die obige Position von Adali und bemerkt dazu ausdrücklich: „The position is from fol. 4a of the Asiatic Society's M. S., in which Adali's pieces are black; but these I have altered into white, simply because whith us now-a-days, it is customary to make the white the winning party in our chess problems. The reader will perceive that the problem is a chade too good to have occurred in actual play; but, as the saying is, „if not true it is well invented."

[11] Im Gegensatz zu den früher citirten Nummern, welche sich auf den Auszug in v. d. Lasa's Erinnerungen beziehen.

377.

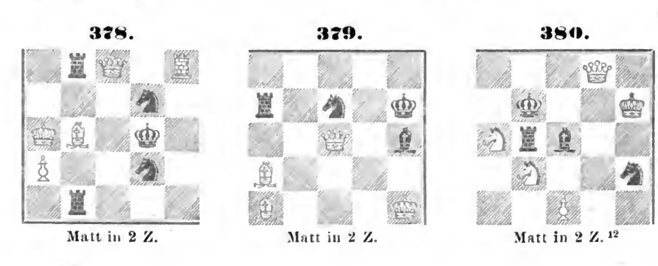


unmittelbare Angriff des Springers (1. Sd4†) würde dem Könige Raum zum Entweichen (1... Ka4) gestatten. Eine andere Benutzung jenes Opfers bietet sich in Pos. 353, zu welcher Koch (No. 84 des Codex) folgende Discussion andeutet: „Aufopferung eines Thurmes und Laufers, um den feindlichen König gegen meine Steine zu treiben.“ In Rücksicht des Laufers ist diese Angabe treffend, in Bezug auf den Thurm liegt dagegen die früher behandelte Tendenz vor. Zu Pos. 308, S. 224 macht Koch (Codex No. 126) folgende Bemerkung: „Aufopferung der Königin: Art, den feindlichen König aus seiner Verschanzung den Steinen des Angreifers entgegen zu ziehen.“ Die Dame wird hier in der Wirksamkeit eines Laufers geopfert, und Koch trifft hier mit glücklichem Geschick wenn auch mittelst umschreibender Ausdrucksweise die richtige Tendenz.

2. Hineinziehung.

Die entscheidende Stellung, in welche durch das Opfer der König unmittelbar gezogen wird, ist gewöhnlich entweder eine fertige Mattposition, oder zunächst ein Mattnetz, dessen Vollendung zur Mattstellung noch der Abschneidung eines Feldes, nämlich der vom Könige soeben verlassenen Stelle, bedarf. Ausserdem kommen noch einige andere wirksame Positionsverhältnisse in Betracht, namentlich eine Abzugsstellung sowie das Eingreifen unmittelbar entscheidender durch das Opfer angelenkter Steine der handelnden Partei.

378. 379. 380.



Matt in 2 Z. Matt in 2 Z. Matt in 2 Z.[12]

[12] Vgl. eine schöne Ausführung von Brede, Alm. 6.

381.



Matt in 2 Z.

382.



Matt in 2 Z.

383.



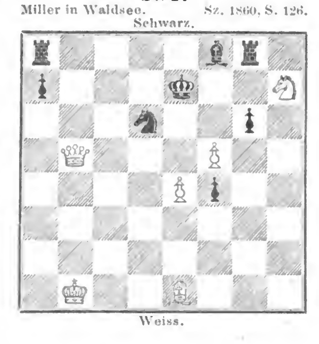
Matt in 2 Z.

1. Am häufigsten findet sich das Damenopfer, um den König in ein Matt von Laufer oder Springer, seltener eines Thurmes, Position 313, S. 226), zu ziehen. Früher war das Thurmopfer zur Erzwingung des Matt durch den andern Thurm sehr beliebt. Das Lauferopfer endlich dient gewöhnlich zur Herbeiführung eines Springermatt, vgl. Pos. 136, S. 142: 3. Sf7. 4. Ld5 nebst 5. Se7 ╪.

384.

Miller in Waldsee. Sz. 1860, S. 126.

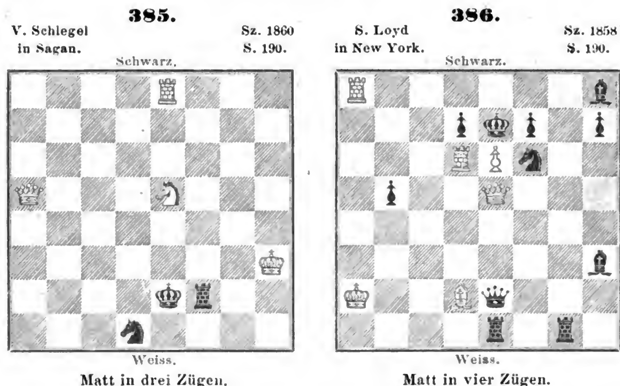
Schwarz.



Weiss.

2. Zum Hineinziehen des Königs in ein Mattnetz wird gewöhnlich die Aufopferung der Dame angewendet, welche vermöge ihrer grossen Gewalt, die dem König die meisten Nebenfelder abschneidet, grösstmögliche Zugkraft in Betreff des Opferfeldes hat. Die Zuschnürung des Netzes erfolgt dann nicht selten durch den König der handelnden Partei selbst, man vergleiche die Composition von Shew unter Pos. 167 S. 169, ferner Pos. 158 S. 164, endlich 217 S. 194.

3. Die Aufopferung zu entscheidender Wirksamkeit eines Abzuges zieht den König entweder unmittelbar in eine geeignete Mattstellung (namentlich am Rande, Pos. 385, 386), deren Abschluss sodann durch die Doppelkraft des Abzuges erfolgt, oder leitet zunächst ein durch den Abzug wohlbegründetes Treiben ein (Pos. 388).



385.

V. Schlegel in Sagan. — Sz. 1860 S. 190.

Matt in drei Zügen.

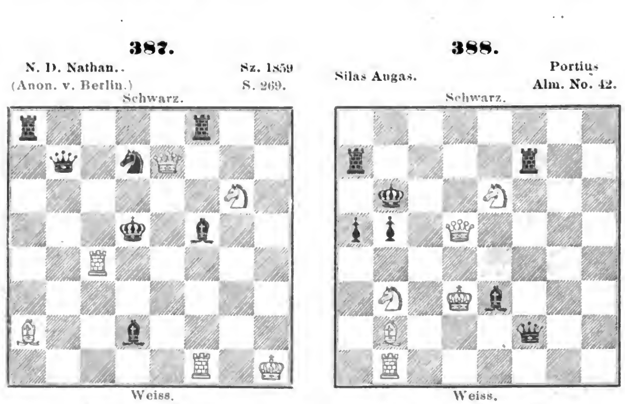
1. D e1† etc.

386.

S. Loyd in New York. — Sz. 1858 S. 190.

Matt in vier Zügen.

1. T e8† K e8: 2. e d† etc.[13]



387.

N. D. Nathan. (Anon. v. Berlin.) — Sz. 1859 S. 269.

Matt in drei Zügen.

Nach dem Wegräumungsopfer zur Ablenkung 1. T f5† T f5: entscheidet 2. D e6†.

388.

Silas Angas. — Portius Alm. No. 42.

Matt in sieben Zügen.

1. L d4† L d4: 2. D b5† K b5: 3. S d4† K a4. 5. S c5† 5. S b5† 6. S c3† 7. T b3 †

Von dem Falle, dass die Hineinziehung mit der Anlenkung concurrirt, giebt Position 389 ein Beispiel; vor der Aufopferung geht auf ähn-

[13] Der unmittelbare Anfang durch 1. e d† würde am Schachangriff des zwischensetzenden Laufers (1. . . L e6) scheitern.

liche Weise wie in Pos. 194 S. 186 ein Schachangriff des zum Opfer bestimmten Thurmes vorher, welcher der Dame als entscheidender Angriffsfigur den Platz räumt. Derselbe Gedanke findet sich in der unmittelbar folgenden Composition desselben Manuscripts, fol. 27 a, in welcher der Laufer a3 durch eine zweite Dame auf c5 ersetzt ist, die schwarze Dame auf e6, der schwarze Thurm auf h4 steht und statt des Bauern derselben Partei ein Springer auf e5 sich findet.

389.

M. S. 7515. Fol. 26 b.

Schwarz.

Weiss.

(Nach alten Spielregeln.)

Matt in vier Zügen.

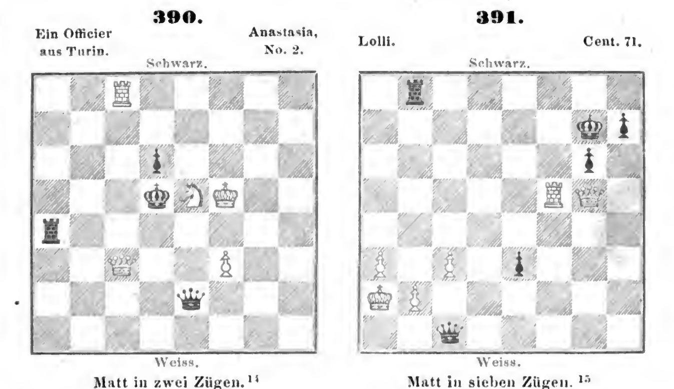
d. Vereinigung.

Die Entblössung kann mit der Sperrung sowie mit dem Zwecke des Treibens zusammenfallen, Concurrenz von Sperrung und Treiben ist dagegen bei ihrer durchaus entgegengesetzten Natur unmöglich.

1. Entblössung und Sperrung.

Die schlagende Figur der Gegenpartei entblösst den König durch Verlassen ihres Standfeldes nach der einen und sperrt ihm durch Betreten des Opferfeldes dasselbe nach einer anderen Seite. Als klassische Beispiele bieten sich nachfolgende Positionen, deren erste durch Anschluss einer Einleitung von dem Cassiner Mönch Bellincini zu nachfolgendem Probleme erweitert und umgeformt ist: Weiss. Ka2. Df3. Tb8. Sd5. Schwarz. Ka4. Dc1. Tc4. Lb5. Ba6. Matt in drei Z.

Koch hat seiner Angabe der ersten Position (No. 63 seiner Endspiele) folgende Bemerkung „Aufopferung der Königin, um den feindlichen König von einem Felde abzuschneiden, wohin er sich retten könnte“ voraufgeschickt, er hebt also nur eine Tendenz der Aufopferung und zwar die nebensächliche hervor, denn der Hauptzweck besteht im Matt durch den Thurm und zwar zunächst in geeigneter Oeffnung der Angriffslinie für diese Figur also in Entblössung. Zu der zweiten Position, welche Koch aus den Strassburger Geheimnissen unter No. 90 seiner Endspiele recipirt hat, giebt er trotz sehr umschreibender Erklä-



Matt in zwei Zügen.[14]

Matt in sieben Zügen.[15]

rung unzweifelhaft gleichfalls nur einen Zweck an: „Aufopferung eines Thurmes, um den feindlichen König durch seine eigenen Steine sich die Rettung so versperren zu lassen, dass meine Königin ohne Hülfe irgend eines andern Steins das Matt bewirkt.“ Das Damenmatt ist allerdings eine Folge der Entblössung, diese selbst aber nebst der Sperrung der nächste Zweck der Opferung.

2. Entblössung und Treiben.

Die Möglichkeit dieser Vereinigung beim Wegräumungsopfer ist bereits S. 242 angedeutet; ihre üblichsten Hauptfälle werden durch folgende Positionen illustrirt.

---

[14] Das sogenannte klassische Epigramm. Heinse, der Verfasser der Anastasia, giebt nämlich aus Begeisterung über die einfach schöne Darstellung des Grundgedankens folgenden Zusatz: „Man weiss, dass die Italiäner in Allem der Schönheit und Grazie huldigen; man denke an ihre schönen und berühmten Zeiten. Dieses Spiel ist vorzüglich dadurch merkwürdig; es werden mehrere von dieser Art folgen. Es ist so schön wie ein altes griechisches Epigramm.“

[15] Weiss, mit Matt bedroht, könnte Remis durch ewig Schach (1. Df6† Kh6 beste. 2. Dg5† etc.) erzwingen; nach geeigneter Placirung der Dame, die ihrem Thurme die Linie nach h5 bahnen kann, lässt sich aber durch Aufopferung des Thurmes das Matt erreichen: 1. Df6 Kh6. 2. Dh4 Kg7. 3. Dd4† Kh6. 4. Df4† Kg7. 5. De5† Kh6. 6. Th5† gh. 7. Df6 ‡. Ponziani (S. 190) hat dieses Spiel unter No. 2 seiner Semicenturia, und hierauf bezieht sich das Citat in Note 31 S. 120.

392.





Matt in 4 Zügen.

393.



Matt in fünf Zügen.

394.



Matt in fünf Zügen.
(Vgl. St. 31.)

Zu dem ersten Fall vergleiche man Pos. 291 sowie vorzüglich die Composition unter 293 S. 219, vor welcher Koch (No. 176 seiner Endspiele) folgende Andeutung voraufschickt: „Aufopferung eines Thurms, um den feindlichen König zu entblössen. Spiel beider Springer." Nach der Einleitung 1. Sc6† Kb7 bemerkt er sodann zu dem 2. Zuge Te7—c7 ‡: „Um theils den feindlichen König dadurch zu entblössen, theils meinen, durch beide Springer unterstützten, anderen Thurm d1 in Thätigkeit zu setzen." Koch trifft dies Mal richtig die vollständige Tendenz des Opfers, deren Umschreibung sich durch die oben gegebene Ueberschrift vereinfachen lässt [16]. Als Beispiele, bei denen der Treibzweck unmittelbar in die Mattstellung führt also Hineinziehung bildet, sehe man Position 190 S. 183 sowie folgende Position von E. del Rio: Weiss. Kb1. Tc1, h1. Lb3. Sf4. Bc2. Schwarz. Kh8. Ta8, f8. La5. Bf7, g7, h7. Schwarz am Zuge droht Matt durch La5—c3, hierauf kündigt Weiss ein erzwungenes Matt in vier Zügen an: 1. Sg6 (Entblössungs-Offerte) 1. . . Kg8. 2. Se7† Kh8. 3. Th7‡ (zur Entblössung nebst Hineinziehung) 4. Th1†.

In den hervorgehobenen Beispielen wiegt die Absicht der Entblössung vor und die begleitende Hineinziehung erscheint mehr oder weniger nebensächlich; das Gegentheil, also vorwiegender Treibzweck, wird durch Diagrammfigur 393 illustrirt. Man vergleiche hierzu ausser Pos. 300 und 302 S. 222 vorzüglich die unter No. 52 S. 76 dargestellte Composition von Stamma, welche sich ebenfalls bei Bertin p. 76 sowie bei Ponziani, No. 5 der Semicenturia, findet und von Koch unter No. 130 seiner Endspiele ebenso richtig wie ausführlich discutirt ist. Er schickt

---

[16] Ein Gleiches gilt für das vorzüglich hierher gehörige Spiel No 3 von Stamma, vgl. Koch No. 117.

zunächst die Andeutung vorauf „Aufopferung der Königin und eines Thurms, um den feindlichen König zu entblössen und mit dem anderen Thurm und Springer matt zu setzen", sodann bemerkt er zum Hauptzuge 2. Da7‡ „Um seinen König zu entblössen und meinen Thürmen den Angriff frei zu machen," endlich ist die genaue Discussion aller übrigen Züge bei diesem Spiele durchaus lobenswerth.

Für den Fall, dass das Treiben mit der Wegräumung schützender Officiere zusammenfällt, bietet Pos. 394 ein Schema. Gegenstand der Aufopferung ist in solchem Falle gewöhnlich die Dame, welche gegen Laufer oder Thurm gegeben wird. Man vergleiche in diesem Sinne noch Pos. 307 S. 224 sowie folgendes Erzeugniss von Stamma (No. 17): Weiss. Kg1. Dc2. Td1. Lb1, e1. Sb4, f2. Ba4, b3, e2, f3, g4. Schwarz. Kb8. Dh6. Th8. Lb7, g7. Se8, f4. Ba7, b6, c7, e3, f6, g6. Matt in neun Zügen durch 1. Sc6† Lc6: 2. Td8† Kb7. 3. Dc6‡ 4. Le4† etc.

II. Förderung eigner Steine.

Die wirksame Thätigkeit entscheidender Angriffsfiguren kann durch andere Steine ihrer Partei, die im Wege stehen, gehemmt, diese Störung aber durch geeignete Entäusserung der hinderlichen Steine gehoben werden. Die Aufopferung dient hier im Allgemeinen dem Zwecke, den Angriff wirksamer Figuren zu fördern, also diese selbst auf die günstigen Punkte zu bringen oder anzulenken. Im Besonderen wird jener Zweck gewöhnlich durch Räumung entscheidender Felder oder durch Bahnung erforderlicher Linien erreicht.

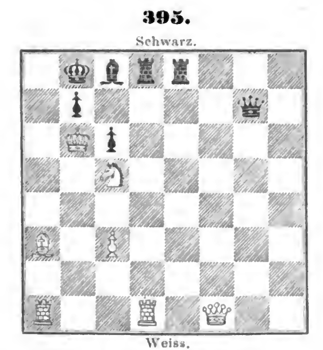
a. Anlenkung.

Die Anlenkung wirksamer Angriffsfiguren, namentlich der Dame, kann durch gleichzeitige Bahnung oder Räumung und Hineinziehung hergestellt werden, wenn die Aufopferung nicht nur den Weg zum entscheidenden Punkte für jene Figuren frei macht, sondern auch den feindlichen König in die entsprechende Richtung treibt. Zur geeigneten Veranschaulichung kann das praktische Beispiel unter No. 192 S. 186 dienen. Ueberhaupt hat die dargelegte Idee, obschon sie natürlich auch (vgl. Position 395) in künstlicher Weise verarbeitet werden kann, doch mehr oder weniger praktische Färbung und einen zusammengesetzten

Charakter. Die eigentliche und reine Anlenkung dagegen führt die wirksame Angriffsfigur zunächst auf das geeignete Feld, von welchem aus sie den entscheidenden Angriff vorläufig droht, indem eine Hineinziehung des Königs nicht vorliegt. Als Mittel dienen auch hier gewöhnlich Räumung oder Bahnung, man sehe ein geeignetes Beispiel in Pos. 396, und vergleiche schliesslich noch die zu 194 (S. 186) sowie namentlich in Betreff Pos. 389 (S. 253) gemachten Bemerkungen.

395.

Schwarz.



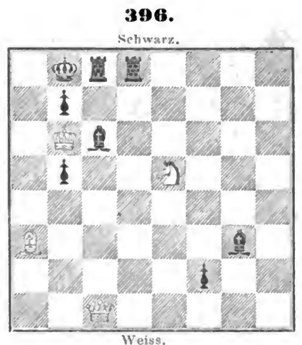
Weiss.

Matt in sieben Zügen.

1. Sd7† Td7: 2. Ld6† Td6: 3. Ta8† 4. Ta1† 5. Ta8† 6. Da1† 7. Da7†

396.

Schwarz.



Weiss.

Matt in fünf Zügen.

1. Ld6† Td6: 2. Da3 etc.

b. Räumung.

397.

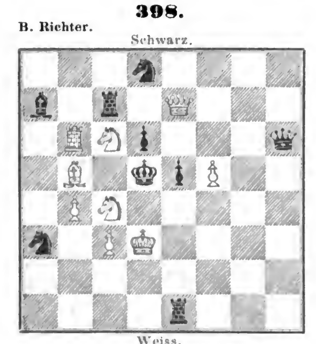


Matt in 2 Z.

Durch Hingabe der Opferfigur (z. B. des Springers in nebenstehender Position) wird ihr Standfeld (a6) für einen anderen Stein (Ba5), der auf jenem Felde wirksam angreifen kann geräumt. Dieser Opferzweck erscheint sehr einfach und tritt daher seltener in reiner Gestalt, vielmehr meist im Vereine mit anderen Tendenzen, namentlich mit der Sperrung oder Ablenkung auf. Doch kann er auch durch seine Vervielfältigung, d. h. durch geeignete Häufung mehrerer entsprechender Opfer, die in gewissem Causalzusammenhange stehen, an Interesse gewinnen und dann zur passenden Grundlage einer Composition dienen. Man sehe das Erzeugniss unter No. 398, in welchem der entscheidende Angriff im Bauer-

B. Richter. **398.**

Schwarz.



Weiss.

Matt in sechs Zügen.

zug c3—c4 besteht, also Räumung des vom Springer besetzten Feldes c4 voraussetzt. Dieselbe ist bei dem gegenseitigen Stande der verschiedenen Figuren beider Parteien durchaus von Freimachung des Feldes b6 abhängig, und diese Bedingung setzt wieder Räumung des Feldes b5 voraus. So geht die Opferkette in analytischer Abwicklung zurück bis zum Anfange der Lösung, die nun in synthetischer Folge zunächst mit dem Damenopfer auf f7 zur Räumung des Feldes e7 anhebt, über e7, c6 b5 bis b6 fortgeht und hiernach mit dem Schlusszuge auf c4 endet.

c. Bahnung.

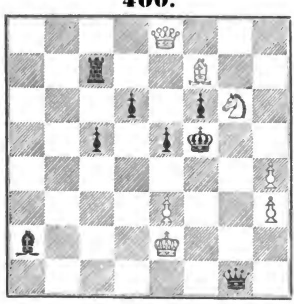
Während die Räumung sich auf einzelne Felder erstreckt, die von den Opferfiguren verlassen und nach deren Entäusserung von den entscheidenden Angriffssteinen bezogen werden, bildet den Gegenstand der Bahnung eine Felderlinie, welche entweder in der unmittelbaren Zugrichtung oder in der nachfolgenden Angriffsrichtung der entscheidenden Figur besteht. Erstere wird z. B. durch das Lauferopfer, letztere dagegen durch das Springeropfer für den entscheidenden Angriff des Thurmes, von d8 oder h5 aus, gebahnt. Im Allgemeinen gilt für die selbstständige Erscheinung gegenwärtiger Tendenz das bei der Räumung hervorgehobene Mass: sie erscheint häufig in Begleitung anderer Tendenzen und erhält zuweilen, wie in Composition 400 (von Luppi, Matt in 6 Z. durch 1. Le6. 2. Se7. 3. Dh5. 4. e4 etc.) bei vielfältiger Anwendung besonderes Interesse. Ein anderes Beispiel wiederholter Bahnung, theil-

399.



Matt in 3 Z.

400.



weise mit Wegräumung, bietet Aufgabe 69 von Mendheim: Weiss. Kg1. Df6. Tc1, f3. Lg2. Sd5. Bb4, d2. Schwarz. Ka8. Dg5. Ta1, g8. La6, h6. Sb3, e7. Bd7, c5. Matt in fünf Zügen durch 1. Da6† 2. Tf8† etc.

d. Vereinigung.

Vereinigung zwischen Räumung und Bahnung zu Gunsten desselben unmittelbar folgenden Angriffes fällt aus dem Grunde fort, weil die das geräumte Feld besetzende Figur den gebahnten Weg wieder verschliessen also die Bahnung wieder aufheben würde. Ueber die Ausnahme bei verschiedenen nachfolgenden Combinationen vergleiche man Pos. 470, S. 282. Bei Combinationen zur Anlenkung kommen jene Tendenzen häufig, wie Pos. 395 und 396 gezeigt haben, vor.

III. Verrückung feindlicher Steine.

Dem entscheidenden Angriffsplan der handelnden Partei stehen feindliche Figuren entgegen, ihre Wirksamkeit kann aber durch Aufopferung, deren Annahme erfolgreiche Verrückung mit sich führt, verdrängt werden. Dieses Ergebniss wird im Allgemeinen dadurch herbeigeführt, dass die hinderlichen Figuren entweder von den entscheidenden Punkten abgelenkt oder dass ihre Wirksamkeit auf dieselben verstellt d. h. durch Verrückung anderer Steine ihrer Partei unterbrochen wird. Abgesehen von diesen beiden Haupttendenzen, die sich zunächst aus dem Charakter der Gegenpartei unmittelbar ergeben, kommen noch andere Opferzwecke vor, deren Formen sich den für die Steine der handelnden Partei massgebenden Motiven anschliessen, indem feindliche Figuren entweder zur Räumung oder zur Bahnung oder endlich zur Anlenkung gezwungen werden. Im Ganzen kommen daher folgende fünf Opferzwecke in Betracht: Ablenkung, Verstellung, Räumzwang, Bahnzwang, Anlenkungszwang.

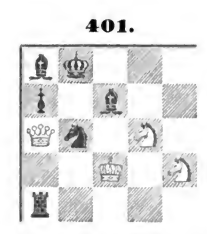
a. Ablenkung.

Die Ablenkung ist die gewöhnlichste Art der Verrückung; die gezwungene Annahme des Opfers führt die hinderliche Figur einfach von den entscheidenden Punkten hinweg. Diese Idee lässt sich auf höchst mechanische Weise darstellen und erscheint nicht immer rein, vielmehr oft mit Sperrung oder Bahnung wie noch anderen Zwecken gemischt. Das Bedürfniss der einfachen Ablenkung kann übrigens insofern verschieden sein, als die hinderliche Figur den entscheidenden Angriffszug

entweder direct wehrt oder erst durch Zwischensetzung erfolglos zu machen droht. Ferner kann jede Figur den entscheidenden Angriffsstein fesseln, also ihre Ablenkung zur Entfesselung erforderlich sein. Zuweilen kann auch das Bedürfniss, die störende Wirksamkeit abzulenken, nur durch völlige Vernichtung der feindlichen Figur befriedigt werden, in welchem Falle es sich um ein Wegräumungsopfer handelt.

1. Bei directer Abwehr.

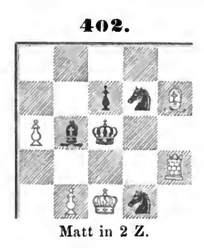
401.



1. In nebenstehender Pos. hindert der schwarze Springer auf b6 den Mattzug Sd7, er wird aber durch das Opfer Dc8† abgelenkt, sodass nach Sc8: nun jener Zug Wirksamkeit erhält. Geschähe zunächst 1. Sd7†, in der Absicht hierauf durch 2. Dc8, also ohne Damenopfer, zu entscheiden, so würde dieser Plan an dem inzwischen erfolgenden Schach des auf d7 gelenkten Springers scheitern. Stünde jedoch der weisse König anderswo, z. B. auf e6, so wäre die Aufopferung der Dame unnöthig und der einfachere Weg ausreichend. Ein Beispiel solcher Art bietet die Schlusswendung des in der Anastasia unter No. 25 aufgeführten Endspieles von Rio.

2. Unter anderen Zwischenfällen, welche, ausser dem Schachgebot, die Ablenkung durch das Opfer motiviren, kommen zunächst folgende drei Möglichkeiten (Pos. 402—404) in Betracht:

402.



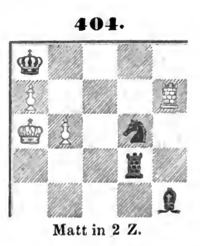
Matt in 2 Z.

403.



Matt in 2 Z.

404.



Matt in 2 Z.

Die unmittelbare Ausführung des eigentlichen Angriffes würde durch Thätigkeit der Ablenkungsfigur ein Hinderniss gegen erfolgreichen Angriff der Opferfigur erstehen lassen und zwar

a. In Pos. 402 (bei 1. b5† Sb5:) durch mögliche Zwischensetzung (nämlich 2. Te6 Sd6).

b. In Pos. 403 (bei 1. Tc8 Sc8:) durch Versperrung der Angriffslinie (nämlich für 2. De8†).

c. In Pos. 404 (bei 1. b7 Sb7:) durch Aufdeckung einer dann zwischensetzenden Figur (nämlich Td5, also 2. Te8† Td8).

3. Eine andere Reihe von Gründen für die vorgängige Aufopferung besteht in dem verschiedenen Werthe zwischen Angriffsstein und Opferfigur nach Massgabe der Stellung wie der möglichen Ausweichung des Gegenkönigs.



405. Matt in 2 Z. — 406. Matt in 2 Z. — 407. Matt in 3 Z.

a. Die Opferfigur (Dd2 in Pos. 405) hat in Anbetracht des feindlichen Königstandes nicht die Mattkraft der entscheidenden Angriffsfigur (Ta5), sodass bei 1. Tc5† Lc5: 2. Dc3† die Felder b5 und d5 frei sein würden.

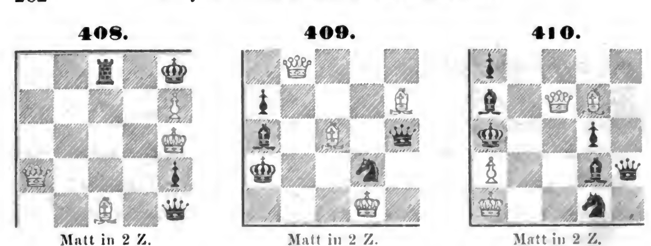
b. In Pos. 406 findet ein ähnliches Verhältniss wie unter a. statt, und zwar wegen einer möglichen Zwischenvariante, welche das Ausweichen des Königs nach b7 gegenüber dem Thurmangriff auf c8 betrifft.

c. Die soeben genannte Variantenmöglichkeit kommt vorzüglich beim Bauerangriff (z. B. Stamma No. 59) sowie bei längeren Combinationsreihen (z. B. Stamma No. 43 Zug 2) und namentlich in dem Falle zur Geltung, wenn die Ablenkung (wie in 407) im Voraus erfolgt oder zunächst als Mittel für die Sicherung von Zwischencombinationen dient.

4. Der Vortritt des Opfers wird durch doppelte Vertheidigung des Opferfeldes (in derselben Linie) bedingt. Mendheim Aufg. 62. Ke1. Dh1. Tg7. Sg4, g5. Schwarz. Ke8. Da3. Ta6, c7. Lc5. Matt in 5 Z. durch 1. Da8† 2. Sf6† etc., ferner Stamma No. 50.

2. Gegenüber störender Zwischensetzung

Den einzelnen Hauptfällen liegen auch hier bereits angedeutete Motive zu Grunde.



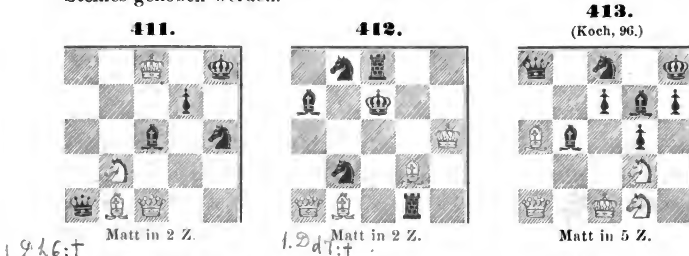
So entspricht No. 408 der Pos. 401, No. 409 dem Schema in 403, endlich 410 den Nummern 404 und 406; andere, früher mögliche, Veranlassungen, namentlich in 402, fallen wegen der besonderen Natur der Zwischensetzung, die den betreffenden Stein fesselt, hier fort.

3. Zur Entfesselung.

Die fesselnde Wirksamkeit der feindlichen Figur wird durch Ablenkungsopfer entfernt, worauf der freigewordene Angriffsstein zur entscheidenden Thätigkeit gelangt: Weiss. Kc1. Dc5. Tb2. Be3. Schwarz. Kc3. Da3. Td3. Sc4. Matt in 2 Zügen durch 1. Db4† 2. Tc2‡.

4. Mittelst Wegräumung.

Unter Umständen kann der störende Einfluss feindlicher Figuren auf die entscheidenden Felder nur durch Vernichtung des hinderlichen Steines gehoben werden.



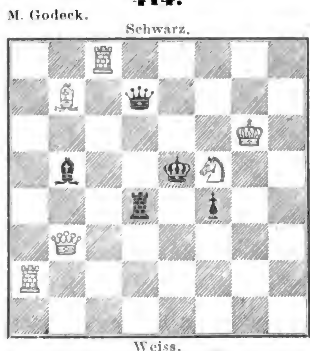
Gewöhnlich ist es ein kleiner Officier, der durch Qualitätopfer der Dame weggeräumt wird, vgl. Pos. 411. Aeussert sich der störende Einfluss einer hinderlichen Figur nicht unmittelbar, sondern erst durch Unterbrechung des entscheidenden Angriffes (z. B. in Pos. 412 Ld7 durch d7—e6 auf 1. Ld5†, ferner in Pos. 413 durch 2... f6 auf 1. Dg7‡ 2. Le5†), so erscheint die Wegräumung, obschon auch hier die Tendenz der Ablenkung in den Vordergrund tritt, doch von dem

Zwecke der Entblössung gefärbt. Die Aufopferung öffnet hier zwar nicht eine Angriffslinie gegen den König, sichert aber die erfolgreiche Benutzung einer bereits offenen, indem sie die Mittel ihrer Zudeckung ablenkt oder wegräumt. (Vgl. noch Pos. 307, S. 224 nebst der bezüglichen Bemerkung auf S. 256 M, ferner Pos. 203 u. 204, S. 189). Als ein Beispiel verschiedener Fälle und Motive der Ablenkung endlich möge die nebenstehende Composition dienen, in welcher zunächst die Wegräumung des Laufers sodann das Thurmopfer auf e2 entscheidet. Dazu vgl. man folgendes Matt in 3 Z.: W. Kf2. Db5. Th5. Sf3. Bc4, e3, g4. Schw. Ke4. Df6. Te6. Se7. Bc7, d3.

414.

M. Godeck.

Schwarz.



Weiss.

Matt in drei Zügen.

b. Verstellung.

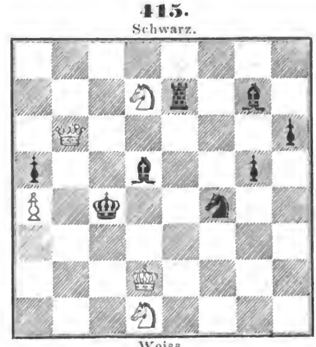
Für die Verstellung der hinderungsfähigen Wirksamkeit feindlicher Steine lassen sich zunächst aus dem Gegensatz zwischen Officier und Bauer vier verchiedene Hauptfälle entwickeln. Officiere können zunächst gegenseitig ihre Wirksamkeit behindern oder durch Bauern darin gehemmt werden, sodann können Bauer einander behindern oder durch Officiere festgestellt werden.

1. Von Officieren: Verdeckung und Versperrung.

1. Officiere verdecken gegenseitig ihre Wirksamkeit. In Pos. 415 wird der wesentliche Angriffsstein Springer d1 von den entscheidenden Punkten b2, e3 durch Thurm (e7) und Laufer (g7) zurückgehalten. Das Opfer des anderen Springers auf e5 zwingt aber eine dieser beiden Figuren die störende Richtung der anderen zu verdecken, sodass, je nachdem Thurm oder Laufer nimmt, der entscheidende Angriff auf b2 oder e3 erfolgen kann.

415.

Schwarz.



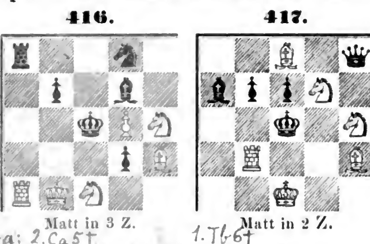
Weiss.

Matt in zwei Zügen.

1. Cc5†

2. Die Angriffslinien von Officieren werden durch Bauern versperrt. In beiden Positionen führt das Thurmopfer, welches durch den Bauer angenommen wird, zur Versperrung der Linie des feindlichen Thurmes oder Laufers und sichert dadurch den entscheidenden Springerangriff.

416. 417.

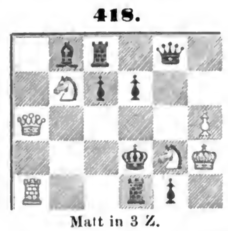


Matt in 3 Z. Matt in 2 Z.

In völliger Reinheit kann diese Tendenz nicht auftreten; sie erscheint stets in Verbindung mit anderen Zwecken, namentlich mit der Ablenkung, da auch die Variante, dass der feindliche Officier selbst das Opfer annähme, in Betracht kommt.

2. Von Bauern: Verschiebung und Verschränkung.

418.

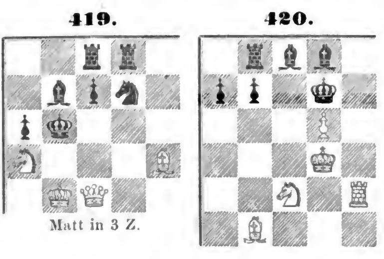


Matt in 3 Z.

1. Bauern werden durch Verdopplung verschoben, welche hier beim Stande der Bauern auf ihren ursprünglichen Plätzen in Betracht kommt. Der auf eine andere Linie (z. B. d7 durch 1. Dc6† dc) gebrachte Bauer wird seinen ursprünglichen Nachbarbauer (B c7) am Doppelschritt und dadurch die Thätigkeit hinterstehender Figuren (Thurm c8) hemmen.

2. Verschränkt werden Bauern durch Officiere, welche vor dieselben treten und dadurch namentlich ihren wirsamen Doppelschritt zurückhalten. Ein einfaches Beispiel findet sich in Pos. 419, während Pos. 420 den Fall der Verschränkung mit der Variante einer Verschiebung zusammen darstellt.

419. 420.



Matt in 3 Z.

3. Besondere Fälle: Entfesselung und Zudeckung.

Einen besonderen Werth hat die Verstellung bei der Rücksicht auf den eigenen König der handelnden Partei, wenn nämlich die hinderliche Figur des Gegners wegen möglichen Schachgebotes die freie Wirksamkeit der entscheidenden Angriffsfigur zurückhält.

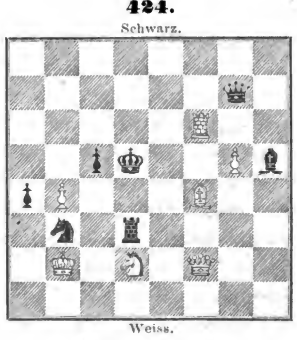
1. Die feindliche Figur fesselt den wirksamen Angriffsstein, diese Hemmung kann aber durch Aufopferung auf einem Felde in der Fessellinie unterbrochen werden. Das Opfer dient hier zur Entfesselung (vgl. S. 262), deren Hauptfälle durch nachfolgende Schemen dargestellt werden.



Matt in 2 Z. Matt in 2 Z. Matt in 2 Z.

In Position 421 wird z. B. der entscheidende Angriffszug des Springers durch Fesselung des feindlichen Thurmes (auf d8) verhindert, durch die Aufopferung des Laufers auf d5 aber, deren gezwungene Annahme durch Se7—d5: jene störende Wirksamkeit des Thurmes verdeckt, freigemacht. Die Entfesselung wird hier also durch Verdeckung herbeigeführt. In Position 422 wird derselbe Zweck durch Versperrung erreicht; Position 423 endlich veranschaulicht den besonderen Fall, dass die Verdeckung durch den feindlichen König selbst vermittelt wird, enthält also eine ideale Concurrenz zwischen Entfesselung durch Verdeckung einerseits und zwischen Hineinziehung andererseits.

Zusammengefasst sind die verschiedenen Arten der Entfesselung in nebenstehender Composition, welche eine Verbindung der angedeuteten drei Hauptfälle vorführt. Dazu vergleiche man noch folgende Darstellung von Capräz, welcher zuerst mit glücklicher Wahl des Ausdruckes auf die gegenwärtige Opfertendenz aufmerksam gemacht hat: Weiss. Kb1. Df1. Tf5. Sc3, e3. Bd2. Schwarz. Kd4. Dh7. Ta8. La4. Sd7. Bb5, c4, f6, g5. Matt in zwei Zügen. (Schweiz. Schachztg. vom 6. Juli 1857, Aufgabe 133.)



Matt in zwei Zügen.

2. Die Gegenpartei würde durch aufgedecktes Schach dem entscheidenden Angriff begegnen, die bedrohliche Richtung der schachbietenden Figur kann aber durch Aufopferung innerhalb der Schachlinie unterbrochen werden. Das Opfer dient hier also dazu, durch wiederholte Zudeckung der gefährlichen Linie dem möglichen Schach vorzubeugen.

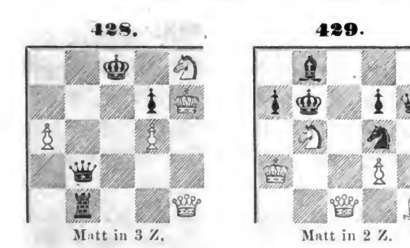


425. Matt in 3 Z. — 426. Matt in 3 Z. — 427. Matt in 3 Z.

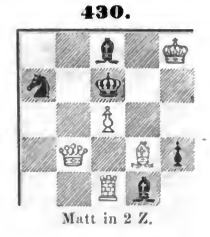
Der unmittelbare Angriff des Thurmes würde in Pos. 425 an dem zwischensetzenden Springer, der zugleich den Schachangriff des Thurmes e5 aufdeckt, scheitern; dieser störenden Intervention begegnet zunächst das Damenopfer auf b5, dessen gezwungene Annahme durch La6—b5: die Schachlinie verdeckt. In Position 426 würde der dem Bauerschach (d6†) ausweichende König selbst einen Schachangriff aufdecken, diese Störung kann aber durch vorgängiges Thurmopfer auf c6 umgangen werden. Die Zudeckung erfolgt hier im Opferfalle durch Versperrung, während sie in dem vorigen Beispiele durch Verdeckung erzielt wurde; in Pos. 427 endlich wird sie durch Verschiebung oder, falls Bauer d7 ein Laufer wäre, durch Verschränkung erreicht.

c Räumzwang.

Der Räumungszwang macht ein Feld, das von einer Figur der Gegenpartei besetzt ist, einem Stein der opfernden Partei frei. Die hinderliche Figur wird durch Annahme des Opfers von ihrem Standfelde weggelenkt, nicht aus dem Grunde, dass, wie bei der Ablenkung, ihre Angriffsrichtung sich ändere, sondern zu dem Zwecke, von ihrem Standfelde Besitz zu ergreifen. Dies geschieht dann gewöhnlich durch einen Bauer, der in anderer Richtung zieht als angreift, während in Rücksicht auf Officiere, die unmittelbar durch Schlagthätigkeit das entscheidende Feld beziehen könnten, die Räumung aus besonderen noch hinzutretenden Gründen also nur im Vereine mit anderen Tendenzen stattfindet.



428. Matt in 3 Z. **429.** Matt in 2 Z.



430. Matt in 2 Z.

In Position 428 entscheidet nach dem Einleitungsschach auf a8, welches theils zur Ablenkung (in Bezug auf c6) theils zur Sperrung (in Bezug auf b8) dient, die Aufopferung auf c6, deren Annahme die Räumung des Feldes d7 für den entscheidenden Bauerzug d6 — d7 herbeiführt. Ist das entscheidende Feld von einem Officier (429) besetzt, so dient der Räumungszwang gewöhnlich zur Ermöglichung eines wirksamen Abzuges. Wenn aber der feindliche König selbst auf dem gedachten Felde steht, so fällt der Räumzwang, wie in Pos. 430, mit der Hineinziehung zusammen. — Was endlich den Räumzwang zu Gunsten von Officieren betrifft, so sehe man Pos. 431, in welcher jene Tendenz auf Grundlage der Entfesselung, die den Hauptzweck bildet, sich darstellt.

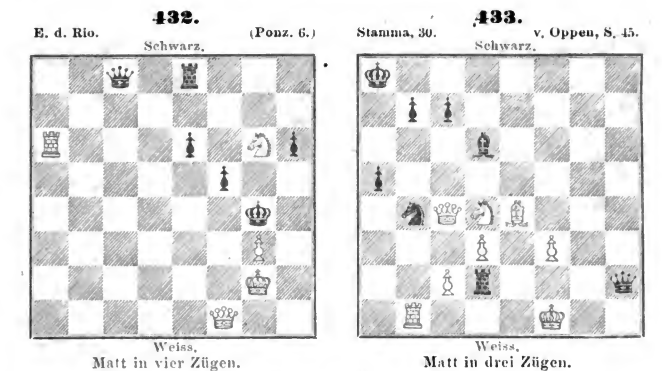
431.

Matt in 3 Z.

d. Bahnzwang.

Der Bahnzwang öffnet durch Weglenkung der feindlichen, das Opfer annehmenden, Figur die von ihr bis dahin unterbrochene Linie eines wirksamen Angriffssteines. Dieser führt dann entweder selbst den entscheidenden Angriff aus oder stützt zu demselben Zwecke eine andere Figur der handelnden Partei.

Den ersteren Fall illustrirt Pos. 432: Nach dem Einleitungsschach der Dame auf f4 opfert sich dieselbe auf f5, um durch 2. . . ef die Linie nach g6 dem Thurme zu bahnen. (Man vergleiche die Schlusszüge von Pos. 229, S. 197.) Diese Opfertendenz besitzt eine gewisse Verwandtschaft mit dem bekannten Zwecke der Entblössung, deren eigentliche Natur jedoch aus dem Grunde hier mangelt, weil die betreffenden Punkte (z. B. e6 und Linien (z. B. a6—g6) dem Königsstande ferner liegen. Man vergleiche zur völligen Erkenntniss des Unterschiedes



Matt in vier Zügen.

Matt in drei Zügen.

Position 353, S. 242, in welcher das Thurmopfer die unmittelbar auf den König gerichtetete Angriffslinie g8—g6 berührt. Koch, welcher dieses Erzeugniss (353) unter No. 84 seiner Endspiele aufgenommen hat, giebt eine verfehlte Discussion, welche die verschiedenen Tendenzen beider Opfer zusammenwirft: Aufopferung eines Thurmes (?) und Laufers, um den feindlichen König gegen meine Steine zu treiben." Richtiger würde im Sinne der sonst von Koch angewendeten Terminologie die Begründung lauten: „— um den feindlichen König zu entblössen und gegen meine Steine zu treiben." — Der andere in Position 433 dargestellte Fall entfernt sich noch weiter von dem Zwecke der Entblössung, wie die Ausführung 1. Da6† Sa6: 2. Lb7‡ etc. unmittelbar ergiebt. Hier deutet nun Koch, welcher jene Aufgabe unter No. 144 aufführt, als Zweck die Entblössung an, er discutirt einfach: „Aufopferung der Königin, um den feindlichen König zu entblössen." Dennoch würde gerade das vorliegende Beispiel vornehmlich der Absicht entsprechen, den Unterschied zwischen Entblössung und Bahnzwang in helles Licht zu setzen. Noch vgl. man folgendes Matt in 2 Z.: W. Kb3. Dc8. Te3, f5. Sb4. Schw. Kd4. Dg6. Tg1. Ld2. Se5. Bf6.

e. Anlenkungszwang.

Der Anlenkungszwang führt im Allgemeinen eine feindliche Figur auf entscheidende Punkte, wo ihre Postirung zu Gunsten der Angriffspartei erforderlich ist. Im Besonderen hat er hauptsächlich die Bestimmung, eine feindliche Figur so zu verrücken, dass sie auf zweckentsprechende Weise von einem wirksamen Angriffssteine geschlagen

werden kann. Das Opfer selbst ist hier grundsätzlich ein Qualitätopfer, indem die Opferfigur, welche von dem angelenkten Steine genommen ist, durch einen andern, an Werth zwar geringeren für die besondere Stellung aber entscheidenden, Stein ersetzt wird. Diese Art der Aufopferung kann daher als Ersatzopfer bezeichnet werden. Im Gegensatze dazu steht der Fall, dass ein feindlicher Stein, an dessen Erhaltung der handelnden Partei gelegen ist, auf ein anderes Feld, wo er dem Schlagen nicht ausgesetzt ist aber dieselben Dienste leistet, gelenkt werde. Endlich verdient noch die Combination, dass eine feindliche Figur über mehrere Felder durch mehrere Opfer bis zu dem entscheidenden Punkte hingezwungen wird, also die successive Anlenkung, welche wir Heranziehung nennen, ausdrückliche Angabe.

Die Tendenz des Anlenkungszwanges steht im directen Gegensatze zur Ablenkung sowie zu Räumzwang und Bahnzwang, bei denen der nagative Zweck, eine feindliche Figur einfach von den entscheidenden Punkten oder Linien zu entfernen, allein ins Gewicht fällt. Dagegen sind mit dem Anlenkungszwang die Verstellung und Sperrung verwandt, da beide (erstere zur Besetzung gefährlicher Linien, letztere zur Besetzung entscheidender Felder) feindliche Figuren herbeiziehen und somit gewissermassen besondere Arten der Anlenkung feindlicher Figuren ausmachen. Da aber in concretem Sinne ihre specielleren Rücksichten, nämlich auf die störende Wirksamkeit anderer Figuren und auf den Königsstand, in den Vordergrund treten, so erhalten sie einen selbstständigen Charakter und Platz im Systeme. Für die eigentliche Anlenkung feindlicher Figuren, soweit sie an gegenwärtige Stelle gehört, entscheidet dagegen die Bedingung, dass der angelenkte Stein selbst an seinem früheren Platze dem Angriffsplane hinderlich war und deshalb entweder zur Beseitigung durch Qualitätopfer herbeigezogen oder in eine günstigere Stellung gebracht oder endlich zu einem dieser beiden Zwecke auf consequente Weise herangetrieben wird.

1. Zum Ersatzopfer.

Die Idee der Aufopferung setzt voraus, dass die Opferfigur an Werth im Allgemeinen die Anlenkungsfigur übertreffe, und gewöhnlich findet auch dasselbe Verhältniss gegenüber der Ersatzfigur Statt. Die Begründung des Opfers selbst liegt entweder in der gegenseitigen

Stellung der genannten drei Steine oder in besonderen Beziehungen des Königs, welcher keinem Angriff ausgesetzt werden darf, sowie des Bauers, welcher in anderer Richtung schlägt als zieht.

Endlich verdient noch der besondere Fall Andeutung, dass die an sich werthvollere Figur in der speciellen Composition nicht die Mattkraft des geringeren Steines besitzt, man sehe z. B. Position 21, S. 27, in welcher die geopferte Dame, da sie im Mattwerth dort dem Laufer nachsteht, durch diesen ersetzt wird und nicht umgekehrt.

1. Die Ersatzfigur steht in der Richtung nach dem Opferfelde hinter der Opferfigur und erhält erst durch deren Entfernung (wie in Position 434) freien Zutritt zu jenem Felde, oder sie befindet sich (wie in Position 435) hinter der Anlenkungsfigur, oder es tritt endlich (wie in Position 436) noch ein Nebenzwek, sei es Bahnung oder Räumung, sei es ein Doppelangriff der Dame, hinzu.



Matt in 2 Z. — Matt in 2 Z. — Matt in 3 Z.

Ausführungen der in 434 angedeuteten Idee finden sich in Pos. 64, S. 83 und Pos. 6, S. 16, auch Stamma No. 77 bei 436 vergleiche man einerseits Pos. 54, S. 77, andererseits Pos. 66, S. 83; zu 435 giebt ein Plagiat (vgl. Pos. 482, S. 287) von Brodezky (Koch No. 98) ein Beispiel: Weiss. Ka1. Dh1. Tf6. Lb2. Sg4. Ba3. Schwarz. Kg8. Dd3. Lc3. Sg6. Bb4, e5, h7. Matt in 8 Zügen, nach 1—4. Da8, b7, c8, c7 durch 5. Tf8. 6. De5 etc.

2. Wenn ein Zug des Königs zur Entscheidung führt, das erforderliche Feld aber von einer feindlichen Figur angegriffen ist, so wird gewöhnlich deren Wirksamkeit von jenem Felde abgelenkt, die hinderliche Figur kann aber auch unter Umständen zur nachfolgenden Wiedernahme durch den König auf den entscheidenden Punkt hingelenkt werden. Ein sehr geeignetes Beispiel, in welchem die directe Mitwirkung des Königs entscheidet, gewährt Pos. 218, S. 194.

Oft dient der Königszug jedoch, wie in nebenstehender Position, nur zur Aufdeckung eines anderen Angriffssteines; man vergleiche folgende Composition von Mendheim (Aufg. 41): Weiss. Ka5. Da4. Tc4, e8. Le7, h1. Sc3, d8. Bh2. Schwarz. Kc8. Dh6. Ta1, a8. Lf1. Sc2, c7. Ba7, b7, c6, d7, h7. Matt in sieben Zügen durch 1. Sc6† 2. Sa7† etc.

437.



Matt in 4 Zügen.

3. Der Angriff eines Bauers kann unter Umständen nur durch Schlagthätigkeit desselben auf das entscheidende Feld gerichtet werden und setzt daher für diese Wirkung die erzwungene Anlenkung einer feindlichen Figur nach dem Schlagfelde voraus.

438.
(Aus Stamma No 14.)

Matt in 3 Zügen.

439.
(Lucena 75, Damiano 23.)

Bauermatt in 3 Zügen.

440.
(Lucena 82, Damiano 27.)



Bauermatt in 3 Zügen.

Den einfachsten Fall veranschaulicht 438; man sehe Stamma No. 38, ferner No. 25 und vergleiche dazu No. 36; die nebenstehenden Positionen illustriren die geeigenste Vermittlung des Ersatzopfers bei der bedingten Forderung eines Bauermatt, und zwar 440 mit der besonderen Modalität, dass die Schlagthätigkeit innerhalb einer Fesselung ausgeübt wird. Man vergleiche unter anderen Beispielen dieser Art, welche sämmtlich mehr oder weniger den Charakter einer systematischen Idee darbieten, vorzüglich No. 88 von Lucena (= No. 33, S. 221 der Erinn.), welche als Pos. 125 auf S. 135 mitgetheilt wurde.

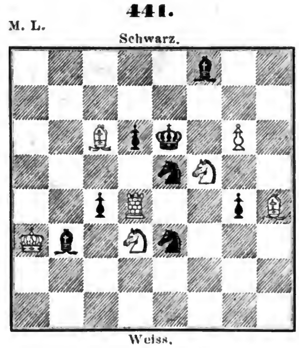
2. Zur Erhaltung des Anlenkungssteines.

Diese Combination findet nur auf Grundlage einer bereits vorliegenden Versperrung Statt und besteht in deren Erweiterung zu dem Zwecke, dass die handelnde Partei innerhalb der Versperrungslinie Raum zur freien Action gewinne. Wenn z. B. in folgender Composition

441.

M. L.

Schwarz.



Weiss.

Matt in drei Zügen.

Weiss sofort den Angriff mit dem Ablenkungsopfer 1. Td6† beginnen wollte, so würde das hierauf folgende Schachgebot des Laufers den Hauptplan vereiteln. Zur Vermeidung dieser störenden Intervention dient das Voropfer des Springers, dessen Annahme den feindlichen Bauer auf c5 nach dem weissen Könige zu anlenkt und hierdurch die beabsichtigte Ablenkung sicherstellt. Es ist klar, dass diese Art des Anlenkungszwanges eigentlich in einer Vereinigung oder idealen Concurrenz von Räumungszwang (in Betreff des Feldes d6) und erweiterter Versperrung (in Betreff der Linie f8—a3) ihren Grund hat.

3. Heranziehung.

Die Heranziehung oder successive Anlenkung eines feindlichen Steines gelangt vorzugsweise in Aufgaben mit künstlichen Zielen zur Anwendung; namentlich ist es das Selbstmatt, in welchem der zum Mattgeben bestimmte feindliche Stein theils durch Zugzwang, theils und vornehmlich aber durch Opfer (in nebenstehendem Beispiele durch 1. Tg4. 2. Tg5. 3. a8L. 4. Lc5. 5. Sc3. 6. Da5.) an das Mattfeld herangelenkt wird. Die Tendenz des Anlenkungszwanges trägt hier einen mehr oder weniger systematischen Charakter; doch giebt es auch künstliche Verarbeitungen jener Idee, wie die nachfolgenden Compositionen darzulegen versuchen. In der ersteren (443) beruht der Grundgedanke auf dem Ersatzopfer, nachdem der Laufer c5 über d6 und f4 angelenkt ist. Durch die andere (444) wird die

442.

Nach dem Eins. zu Tirnau. Vgl. Sz. 1858 S. 496.

Schwarz.



Weiss.

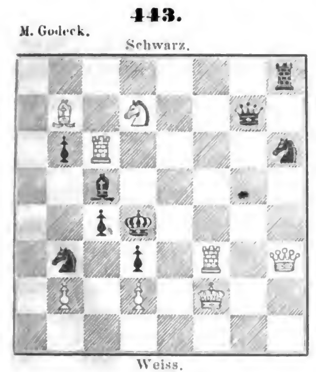
Selbstmatt in sechs Zügen.

erweiterte Verdeckung zu dem Zwecke der Entfesselung, welche hier durch Heranziehung des Springers b4 nach d2 erfolgt, illustrirt.

443.

M. Godeck.

Schwarz.



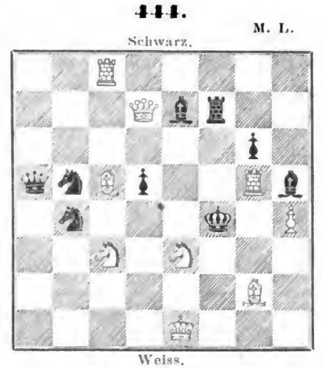
Weiss.

Matt in vier Zügen.

444.

M. L.

Schwarz.

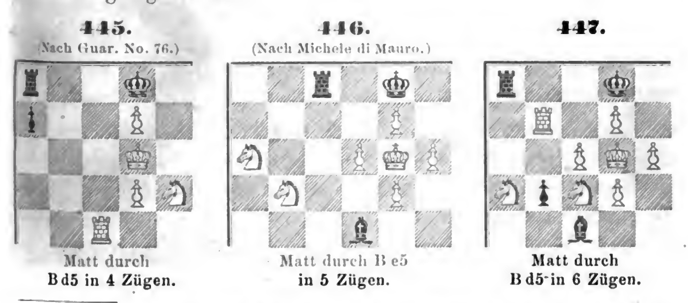


Weiss.

Matt in fünf Zügen.

In Aufgaben mit der ausdrücklichen Forderung eines Bauermatt bildet gegenwärtige Idee die Grundlage zu vorzugsweise interessanten Combinationen. Man erinnere sich z. B. an Pos. 125 S. 135 und vergleiche dazu folgende sehr ähnliche Ausführungen, deren erste das Schlussspiel der Aufgabensammlung von P. Guarianus (vergl. S. 46 No. 6) ausmacht, während die zweite Position vorzüglich bei den bekannten italiänischen Meistern des 17. Jahrhunderts, Carrera, Salvio und Greco, welche sie dem Calabresen Michele di Mauro zuschreiben, beliebte Aufnahme fand [17]. Das dritte Schema ist zur Vervollständigung von uns angefügt worden.

445. (Nach Guar. No. 76.) **446.** (Nach Michele di Mauro.) **447.**



Matt durch B d5 in 4 Zügen. — Matt durch B e5 in 5 Zügen. — Matt durch B d5 in 6 Zügen.

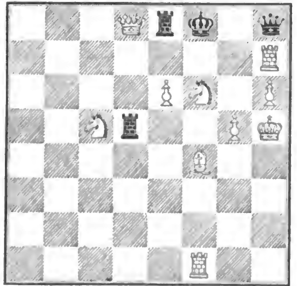
[17] Den Ehrennamen des Calabresen hatte in Italien der als Lehrmeister von Salvio und Greco gepriesene *Michele di Mauro („detto per eccellenza il Calabrese")*

In anderer, recht gelungener, Weise wird der Anlenkungszwang beim Bauermatt durch eine von Paulus Guarinus überlieferte Composition illustrirt. Wir lassen dieselbe als vorzügliche Probe aus jener S. 46 unter No. 6 aufgeführten Papierhandschrift hier folgen und setzen zugleich aus demselben Motive den zugehörigen, in lateinischer Sprache wie die ganze Schrift gehaltenen, Text hinzu. Er ist in jenem alten Stile abgefasst, welcher die Forderung und Lösung unmittelbar zusammenstellt und hierbei zur Angabe der vorkommenden Felder von ausdrücklich auf dem Diagramm angemerkten Buchstaben Gebrauch macht.

448.

P. Guarinus No. 19.

Schwarz.



Weiss.

Nach alten Spielregeln.

Matt durch Bg5 in sechs Zügen.

1. Ld4† Td6: 2. Scd7† Td7: 3. Tf7† Tf7: 4. Sd7† Kg8. 5. ... Kg8. 6. g7 ‡

Das Original bezeichnet die Felder d6 und f7 mit A und C, sodann d7 zweil Mal mit B und D. Der über dem Diagramm befindliche Text lautet: *Albi primo trahunt et matabunt nigros in sexto tractu de pedone eunte. da scac de alfino in A* (=d6) *et de milite inferiori* (Sc5) *in B* (=d7) *et de rocco in C* (=f7) *et de alio milite in D*, (=d7) *tunc cape roccum de pedone et dicas scac et mat de alio pedone.* Mit *pedo iens* wird unser g-Bauer, welcher schon damals vorzugsweise zum Mattgeben ausersehen wurde (vgl. S. 134), bezeichnet. Was das Schach des Laufers im ersten Zuge betrifft, so kann es durch Zwischensetzen des Thurmes e8 nicht gedeckt werden. Zwar ist dieser Stein durch die Dame, welche nach alten Spielregeln (Anm. 6 S. 30) hier nur die Felder c7 und e7 beherrscht, keinesweges gefesselt. Die auf das dritte Diagonalfeld zielende Wirksamkeit des alterthümlichen Laufers wurde aber, gleich der des Springers, durch zwischenstehende Figuren nicht unterbrochen. In dieser Beziehung hatte also der alterthümliche Laufer sogar einen Vortheil vor der gegenwärtigen Figur gleichen Namens voraus. Da

---

erhalten, während derselbe Beiname später dem Greco, jedoch zunächst im Auslande, namentlich in Frankreich, beigelegt wurde. Man vergleiche v. d. Lasa Erinnerungen S. 119 und 147.

jedoch die weisse Dame nach unseren Spielregeln den Thurm fesseln würde, so wäre der Erfolg auch für die jetzige Spielweise derselbe; nur müsste man bei Annahme der letzteren, um die beabsichtigte Combinationsreihe gegen sonst noch mögliche Nebenlösungen zu sichern, zwei schwarze Springer auf c7 und g4 hinzufügen. Das vorgeführte alterthümliche Problem kann in Ansehung der zu Grunde liegenden Idee als ein vorzüglich gelungenes hervorgehoben werden, auch die unnatürliche Postirung der angegriffenen Damen ist bei ihrem damals geringeren Werthe nur scheinbar. Dennoch verdient die Composition in Rücksicht der Form entschiedenen Tadel, da die Stellung des alterthümlichen Laufers auf dem Felde f4 geradezu unmöglich ist. (Vgl. Anm. 10 S. 70.) Dergleichen Positionsmängel finden sich aber in älteren Problemerzeugnissen sehr häufig; auch die unerhörte Postirung eines Bauers auf seiner Officierreihe, gegen welche Gesetzlosigkeit selbst die laxeste Willkühr in der Composition (Anm. 3 S. 65) sich wenigstens seit dem 17. Jahrhundert entschieden zu sträuben scheint, wird in jener ersten Zeit europäischer Problemfixirung wiederholt angetroffen. Es erklären sich alle solche Formwidrigkeiten, wie z. B. auch die oft wiederkehrende Auslassung des weissen Königs (vgl. S. 18), aus der in der Einleitung dargelegten Entstehung und nächsten Richtung des Aufgabenwesens überhaupt, und die entsprechenden Schöpfungen haben natürlich auch nur als exceptionelle Erzeugnisse für das Problemgebiet Bedeutung. Was übrigens das specielle, oben vorgeführte, Beispiel betrifft, so erlangt dasselbe für die moderne Spielweise, vorzüglich mit der vorgeschlagenen Aufnahme zweier schwarzen Springer, unverkennbare Gültigkeit.

f. Vereinigung.

Zunächst kann die Ablenkung mit der Verstellung sowie mit Räumzwang oder Bahnzwang zusammenfallen, sodann kommt die Concurrenz der Verstellung mit den letztgenannten Tendenzen in Betracht, endlich verdient die Möglichkeit, den Räumzwang und Bahnzwang mit noch anderen Tendenzen zu vereinigen, Beachtung.

1. Mit der Ablenkung.

In Position 449 lenkt das Springeropfer 1. Sc6†.bc nicht nur die Wirksamkeit des Bauers von dem Felde b6 ab, sondern stellt ihn auf


449. Matt in 2 Zügen. 450. Matt in 2 Zügen. 451. Matt in 2 Zügen.

ein Feld, wo er die wirksame Linie des feindlichen Thurmes e6—b6 versperrt. Beim Räumzwang, in Pos. 450, hat der gleichzeitige Zweck der Ablenkung nur nebensächliche Bedeutung, während beim Bahnzwang (Pos. 451) beide Tendenzen gleiche Wichtigkeit haben.

2. Mit der Verstellung.


452. Matt in 2 Zügen. 1. Dc6† dc. 2. d7 †

453. Matt in 3 Zügen.

454. Matt in 2 Zügen. 1. Sd5† Ld5: 2. Lc7 †

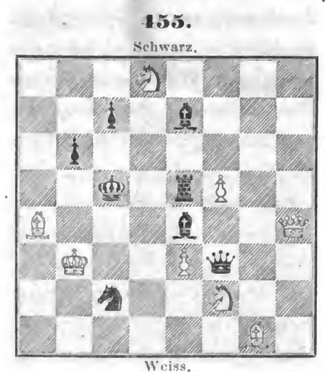
In Pos. 452 fällt der Räumzwang (in Betreff des Feldes d7) mit der Versperrung als Zudeckung (in Betreff der Linie e6—b6) zusammen; in Position 454 findet sich eine Versperrung zur Entfesselung mit dem Bahnzwang (in Betreff der Thurmlinie c5—c7) vereinigt. Die Position 453 veranschaulicht die Möglichkeit, den Anlenkungszwang mit der Verstellung zu vereinigen: durch das Lauferopfer auf b6 wird der Bauer c7 herangezogen zu dem Doppelzwecke, sowohl durch Verstellung des Bauers b7 die bedrohliche Schachlinie a8—e4 festzusetzen, als später den entscheidenden Schlagfall 3. a6† zu ermöglichen.

3. Verschiedene Tendenzen.

Als Beispiel vielfacher Vereinigung mag nebenstehende Composition mit dem Anfang des Springeropfers 1. Sd3 † Ld3: dienen. Hierdurch werden nicht nur der Dame wie dem Laufer entscheidende Linien gebahnt und dem Bauer das Feld e4 geräumt, sondern auch der feindliche Laufer von b7 abgelenkt und zugleich die gefährliche Schachlinie f3—b3 zugedeckt. Das gedachte Anfangsopfer schliesst also die 5 Tendenzen der Bahnung, Ablenkung, Verstellung, des Räumzwanges und Bahnzwanges in sich. Es folgt dann im zweiten Zuge noch ein Ablenkungsopfer, der Dame auf b4, sodann führt der Abzug 3. e4 † zur Entscheidung.

155.

Schwarz.



Weiss.

Matt in fünf Zügen.

IV. Gemischte Tendenzen.

Unter gemischten Opfertendenzen begreifen wir nicht nur besondere Fälle der Aufopferung, sondern zunächst und vorzüglich die Zusammenstellung von mehreren Opfern oder von mehreren Tendenzen derselben Aufopferung. Wir scheiden hierbei von einander die Vereinigung, die Verbindung, die Häufung und besondere Fälle. Die Vereinigung und Verbindung beziehen sich auf denselben Opferzug, erstere begreift die mannigfaltigen Zwecke für denselben Gegenzug, mit welchem die andere Partei das gebotene Opfer annimmt, letztere betrifft die Möglichkeit verschiedener Gegenzüge oder Annahmen des Opfers. Die Häufung endlich hat mehrere aufeinanderfolgende Opferzüge der handelnden Partei, also eine Opferreihe, zum Gegenstand.

a. Vereinigung.

Die Möglichkeit, dass mehrere Fälle aus jeder einzelnen Hauptklasse der Tendenzen sich bei einer Aufopferung berühren, ist bereits als Vereinigung an den bezüglichen Stellen ausdrücklich erörtert

worden. Hier handelt es sich noch um solche Fälle, bei denen einzelne Tendenzen aus verschiedenen Klassen mit einander zusammentreffen. In dieser letzten Beziehung kommen die Entblössung und Sperrung, welche zur Vereinigung mit anderen Tendenzen besonders geschickt sind, zunächst in Betracht; fast noch günstiger fügen sich die Räumung und Bahnung, welche mit allen anderen Tendenzen concurriren können.

1. Entblössung mit Nebenzwecken.

Die nachfolgenden Positionen stellen die drei Hauptfälle dar, in welchen die Entblössung gewöhnlich mit anderen Zwecken vereinigt wird: mit der Ablenkung, Verstellung, Räumung und Bahnung.

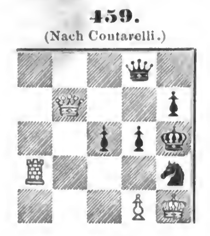
456. **457.** **458.**



Matt in 2 Z. Matt in 2 Z. Matt in 2 Z.

In 456 räumt der zur Entblössung sich opfernde Springer dem Thurme zugleich den Platz; in 457 bahnt das Damenopfer dem Laufer den Weg nach c6 und lenkt zugleich von diesem Punkte den Angriff des Bauers b7 ab; in 458 endlich gesellt sich bei dem Springeropfer (1. Sa6† ba) die Bahnung (in Betreff der Damenrichtung d4—b6) mit der Zudeckung (in Betreff der Thurmlinie a8—a6 für den Schlusszug) zu dem Hauptzwecke der Entblössung (für 2. Tb6†).

459.
(Nach Contarelli.)



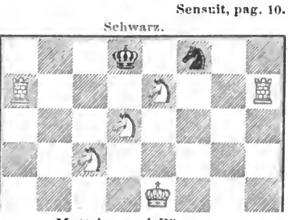
Nebenstehende Position endlich, welche aus folgender Aufgabe „Weiss. Kh2. De1. Tb5. Bg4, h3. Schwarz. Kh8. Dd3. Sh5. Bf7, g6, h7. Matt in sechs Zügen" entnommen ist, bietet den beim Wegräumungsopfer möglichen Fall, dass die beiden Tendenzen der Ablenkung und Entblössung in gleich selbstständiger Weise neben einander auftreten.

2. Sperrung mit anderen Tendenzen.

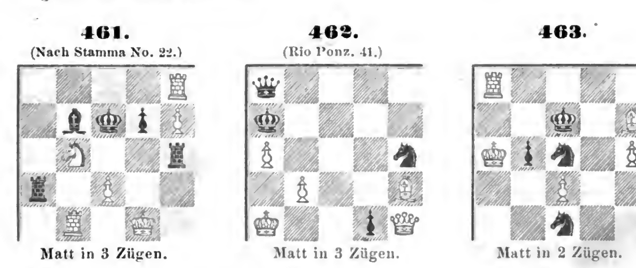
1. Die wichtigste unter allen Vereinigungen findet zwischen Sperrung und Ablenkung Statt. Gewöhnlich treten bei dieser Concurrenz beide Zwecke in gleich selbstständiger Gestalt auf. Die Opferfigur (Ta7) wird meistentheils auf dem Nachbarfelde des Königs (d7), wohin sie die Ablenkungsfigur (Sf8) zieht, von der entscheidenden Angriffsfigur (Se5) gedeckt, diese aber verlässt dann die Wirksamkeit auf jenes Feld (d7), um den Hauptangriff (2. Se6 †) auszuführen, und die Sperrung hat daher mit der Ablenkung völlig gleiche Wichtigkeit. In Betreff der exceptionellen Erscheinung dreier weissen Springer erinnere man sich an die auf S. 275 über ältere Problemerzeugnisse gemachten Bemerkungen; die Position ist hauptsächlich als eines der ältesten hierher gehörigen Beispiele aus dem seltenen Werkchen „*Sen Suit Jeux* etc.“ (vgl. S. 47 No. 11) recipirt worden. Die in moderner Zeit gebräuchlichste Anwendung der vorliegenden Vereinigung wird durch nachfolgende Schemen illustrirt.

460.

Sensuit, pag. 10.



Matt in zwei Zügen.



461. Matt in 3 Zügen. — 462. Matt in 3 Zügen. — 463. Matt in 2 Zügen.

Zu Pos. 461 vergleiche man die Andeutung in Note 9 S. 245; ein Seitenstück zu 462 findet sich in der unter 206 S. 190 vorgeführten Position von Damiano. Ein ganz besonderer Fall ergiebt sich bei der Combination, welche die entscheidende Thätigkeit des Königs der handelnden Partei beschleunigt, man vergleiche das geeignete Beispiel in Pos. 222 S. 195.

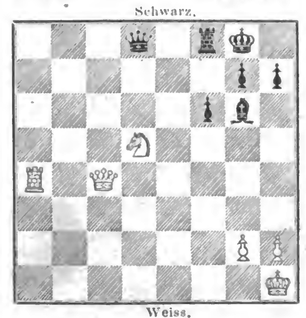
Wird das Sperrungsfeld noch von mehreren Steinen ausser der Opferfigur angegriffen, so tritt, falls dieselben im Laufe der Combinationen jene Wirksamkeit nicht verlieren, allein die Tendenz der Ablenkung in den Vordergrund, und die äussere Erscheinung der begleitenden Sperrung ist dann ebenso zufällig wie nebensächlich. Man vergleiche den zweiten Zug mit dem Damenopfer in No. 19 von Stamma: Weiss. Kg1. Df4. Ta1. Ld3, g3. Sb5. Be3, f2. Schwarz. Ka8. Dh3. Tc8, h7. Lb6. Sf5. Ba7, f3, g4. Matt in vier Zügen. Ein Beispiel des Gegentheils, bei welchem die vorher verneinte Bedingung in Kraft tritt, bietet das vom Laufer wie Springer, die nachher beide ihre Plätze verlassen, gedeckte Thurmopfer in Pos. 136 S. 142. — Endlich muss noch auf die Möglichkeit des Wegräumungsopfers, welches an Stelle einer feindlichen Figur eine andere der Gegenpartei zur Sperrung ihres Königs setzt, hingewiesen werden, man vergleiche den Anfang mit dem Damenopfer in Pos. 62 S. 81.

2. Von anderen Tendenzen, welche, abgesehen von der Sperrung, die Ablenkung begleiten können, verdienen zunächst die Räumung und Bahnung besondere Aufmerksamkeit. Man sehe wegen der ersteren als Normalfall die unter 122 auf S. 134 dargestellte Position und bemerke dabei, dass in dem Falle, wenn der schwarze Laufer auf g6 statt f7 stünde, die ideale Concurrenz auch noch um den Zweck der Ablenkung vermehrt würde. Was die Bahnung als Nebenzweck bei der Sperrung betrifft, so ist diese Vereinigung bereits in der Erläuterung zu Pos. 367 auf S. 246 berührt worden. Ein ähnliches Beispiel, in welchem die Concurrenz jener beiden Tendenzen ebenfalls völlig ideal erscheint, gewährt nebenstehende Composition, deren Damenopfer im zweiten Zuge, nach der Einleitung 1. Se7†, nicht nur zur Sperrung des Feldes g8 dient, sondern auch dem Thurm den Weg zur h-Reihe eröffnet.

464.

E. del Rio. Anastasia: 14.

Schwarz.

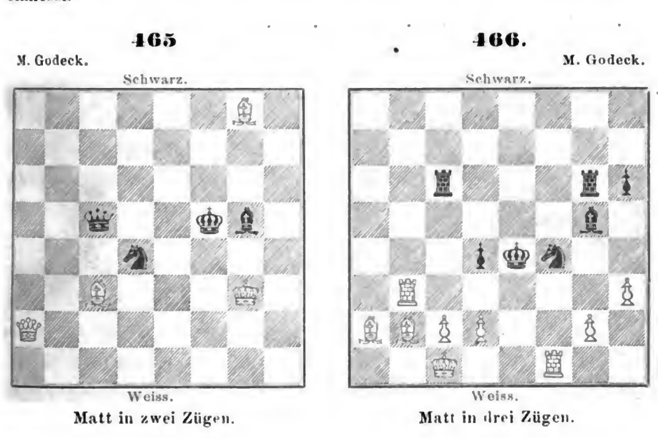


Weiss.

Matt in vier Zügen.

Endlich kommt noch die Concurrenz der Sperrung mit Bahnzwang und Verstellung in Betracht. Von ersterem Falle giebt Pos. 465 ein

Schema, wozu die Composition auf S. 91 unten rechts in Betreff des Anfangszuges (1. Sf4 Lf4:) zu vergleichen ist. Die nebenstehende Composition (466) veranschaulicht ausser der letzteren Vereinigung auch noch die gleichzeitige Concurrenz einiger anderen Tendenzen, da das Thurmopfer auf e3 ausser Sperrung und Versperrung auch noch (in Betreff der beiden Läufer) Bahnung und Bahnzwang in sich schliesst.



465. M. Godeck. Schwarz. Weiss. **Matt in zwei Zügen.**

466. M. Godeck. Schwarz. Weiss. **Matt in drei Zügen.**

3. Räumung und Bahnung etc.

Die günstige Concurrenz von Räumung und Bahnung mit den Hauptzwecken der Entblössung und Sperrung ist oben erörtert worden; hier handelt es sich noch um die Vereinigung jener Tendenzen mit einander, sowie mit Räumzwang und Bahnzwang. Zur Veranschaulichung der Hauptfälle mögen folgende Schemen dienen, deren erstes (467) die



467. Matt in 2 Z.

468. Matt in 2 Z.

469. Matt in 2 Z.

Räumung im Verein mit dem Bahnzwang darstellt, während das zweite die Bahnung mit dem Räumzwang und das dritte die Bahnung mit dem Bahnzwang vereinigt. Das Zusammentreffen von Räumzwang und Bahnzwang ist schon früher, vgl. Pos. 455, illustrirt worden; die noch übrigen Vereinigungen aber zwischen Räumung und Bahnung selbst, sowie zwischen Räumung und Räumzwang sind unausführbar. Ueber erstere vgl. man S. 259 oben, die andere Vereinigung, zwischen Räumung und Räumzwang, scheitert an der unmöglichen Voraussetzung, dass auf demselben Punkte, auf dem Räumungsfelde, sich zwei verschiedene Figuren, eine feindliche und eine der handelnden Partei, befinden müssten. Doch kann auf einem Umwege die Concurrenz zwischen Räumung und Bahnung bei längeren zusammenhängenden Combinationen, durch vorangehende Benutzung der gebahnten Figur und nachfolgende Besetzung des Räumungsfeldes, ermöglicht werden. In demselben Sinne bietet auch die Vereinigung von Bahnung und Räumzwang zu interessanten Combinationen Gelegenheit, z. B. in folgender Stellung: Weiss. Ka6. Td2. Lf3. Sd5. Ba7, c6. Schwarz. Ka8. Tf8, h8. Se6. Bc7. Matt in vier Zügen.

470.



Matt in drei Zügen.

b. Verbindung.

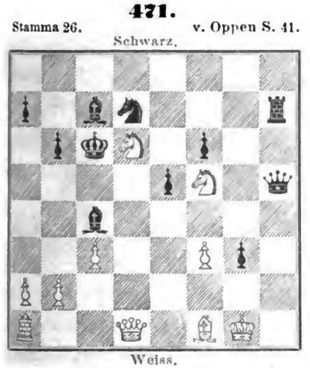
Die Verbindung von Opfertendenzen entspringt aus einer solchen mehrfach möglichen Annahme eines gebotenen Opfers, welche für die einzelnen Schlagfälle eine verschiedene Benutzung zu Gunsten der handelnden Partei gestattet. Die Ausländer (z. B. Monroe in seinem Werke Science and Art of Chess) benennen in neuerer Zeit diese Art der Aufopferung ausdrücklich als Alternativopfer, von welchem bereits Pos. 348 S. 239 ein möglichst vielseitiges Beispiel geliefert hat. Dort opfert sich der Thurm auf d4, welches Feld sechs Figuren der Gegenpartei beherrschen. Die sämmtlichen Tendenzen reduciren sich aber auf drei: zunächst Entblössung für den Fall, dass der Bauer nimmt,

sodann Bahnzwang, wenn Thurm g4 schlägt, endlich Ablenkung für die übrigen Schlagfälle. Ein älteres Beispiel des Alternativopfers gewährt Stamma's 26. Spiel, man sehe Pos. 471: nimmt der Laufer die auf d5 offerirte Dame, so liegt Bahnzwang in Betreff des Laufers f1, mit dem Nebenzwecke der Sperrung des Feldes d5, vor; schlägt aber der König selbst, so folgt Mattführung durch die kleinen Officiere und die Tendenz des Treibens gelangt zur Verwerthung.

471.

Stamma 26. v. Oppen S. 41.

Schwarz.



Weiss.

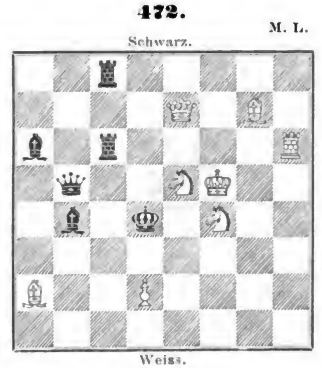
Matt in spätestens sechs Zügen.

1. D d5† a) K d5: 2. L c4† etc.
b) L d5: 2. L b5† nebst 3. b4 ‡.

472.

M. L.

Schwarz.



Weiss.

Matt in zwei Zügen.

Ein vielseitigeres Beispiel in Rücksicht der verbundenen Tendenzen wird durch Pos. 472 dargestellt. Das Damenopfer auf c5 erzielt bei Wegnahme durch den Thurm einfache Ablenkung, beim Schlagen durch den Laufer dagegen Verdeckung; nimmt ferner die Dame, so liegt Ablenkung nebst Sperrung vor, endlich, wenn der König selbst schlägt, ergiebt sich eine ideale Concurrenz zwischen Hineinziehung und Entfesselung.

473.



Matt in 2 Zügen.

Ein gewöhnlicher Fall der Verbindung beim Ausdruck des einfachen Zweckes der Versperrung ist bereits S. 264 oben angedeutet worden. Derselbe Fall tritt auch oft bei der analogen Verdeckung ein, wie nebenstehende Position zeigt. Die Dame opfert sich hier auf f5 und lenkt dadurch entweder die Wirksamkeit der feindlichen

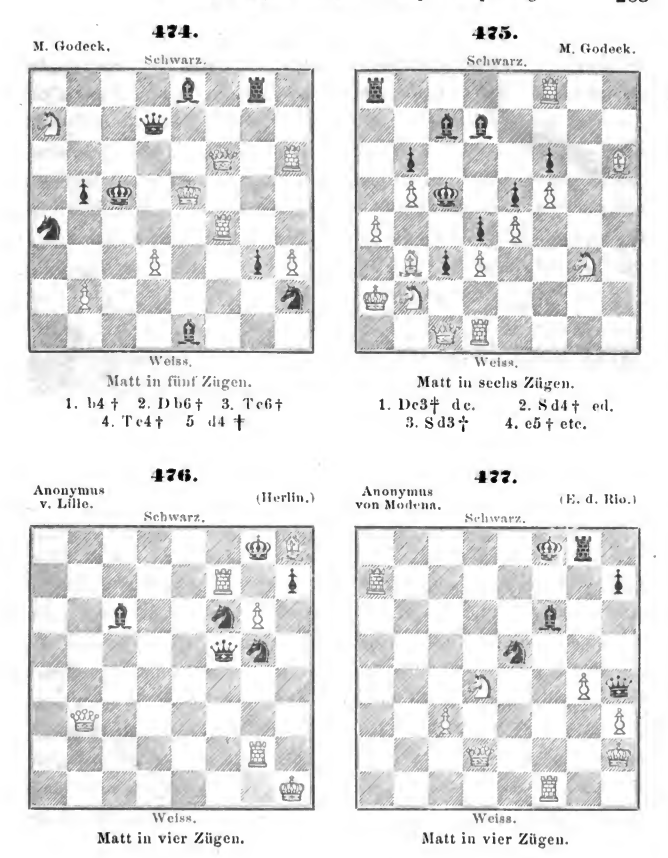
Dame von dem Felde d7 ab, oder erzielt, falls der Laufer schlägt, eine für den Angriff des Bauers entscheidende gleichzeitige Verdeckung und Sperrung.

c. Bei Häufung von Opfern.

Mehrere in derselben Aufgabe auf einander folgende Opfer haben gewöhnlich verschiedene Zwecke, es kann aber auch bei ihnen durchgehends dieselbe Tendenz wiederkehren; endlich kommt noch die Möglichkeit in Betracht, dass in einer Aufgabe zu gleicher Zeit mehrere verschiedene Opferreihen zum vorgeschriebenen Resultate führen. Die umständliche Behandlung aller dieser Fälle gehört dem synthetischen Theile an, da es sich hier um die Zusammenfügung mehrerer Combinationen zu einem geschlossenen Ganzen handelt. Die wenigen analytischen Grundzüge sollen durch einige nachfolgende Beispiele erläutert werden.

1. Wiederkehr derselben Tendenz.

Zu Opferreihen, welche auf consequente Weise dieselbe Tendenz durchführen, geben Räumung und Bahnung vorzügliche Gelegenheit, man vergleiche die früher unter 398 und 400 dargestellten Erzeugnisse. Nächst jenen Zwecken werden gewöhnlich Entblössung und Sperrung zu wiederholter Anwendung in demselben Erzeugniss benutzt; wegen der ersteren sehe man die in Pos. 6 S. 16 und Pos. 274—275 S. 213 hervortretende Idee, welche die Entblössung des schwarzen Königs sowohl in der Thurm- als Lauferlinie fordert. Ausserdem sehe man folgendes Erzeugniss, in welchem die wiederholte Tendenz der Entblössung sich auf dieselbe Linie bezieht: Weiss. Kd2. Da4. Tb2, f4. Sc7, e3. Bg3. Schwarz. Ke5. Dg6. Td6. Lh6. Bc5, d5. Matt in vier Zügen. — Von mehrfacher Sperrung giebt 474 ein Beispiel, während 475 eine consequente Anwendung des Räumzwanges zu nachfolgender Räumung versucht. Die Wiederholung vereinigter Tendenzen wird durch 476 und 477 illustrirt, welche auf doppelter Sperrung mit verschiedenen Nebenzwecken beruhen. In beiden entscheidet nach einem Einleitungszuge (1. Tg7† und 1. Se6†) die Sperrung zweier Nachbarfelder des Königs, und die Nebenzwecke bestehen theils in Räumung (2. Th7†) theils in Bahnzwang (2. Dd8†).



474. Matt in fünf Zügen.
1. b4 † 2. Db6 † 3. Tc6 † 4. Tc4 † 5 d4 †

475. Matt in sechs Zügen.
1. Dc3 † dc. 2. Sd4 † ed. 3. Sd3 † 4. e5 † etc.

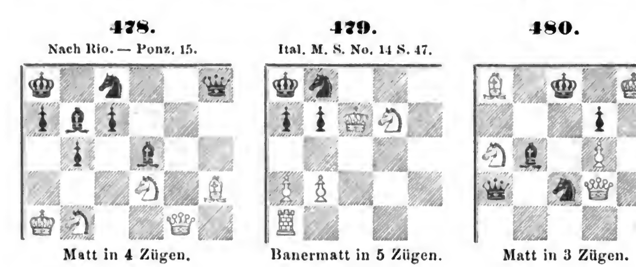
476. Matt in vier Zügen.

477. Matt in vier Zügen.

2. Verschiedene Tendenzen.

1. Gewöhnlich dient das erste Opfer als Mittel zur erfolgreichen Darbringung des anderen, welches den entscheidenden Angriff stützen soll, und in diesem Sinne erweisen sich wieder Räumung und Bahnung, ausserdem auch die Ablenkung, als vorzüglich wirksam. Das älteste bekannte Beispiel ist die zuerst in dem alten arabischen Manuscript No. 7515 des Britischen Museum vorkommende Position, welche

unter 68 S. 84 dargestellt ist; man vergleiche Anmerkung 28 daselbst sowie folgendes Erzeugniss von E. del Rio, welches denselben Grundgedanken mit einer Einleitung (1. Tg1 † Kf8) zu recht naturgemässem Ausdruck bringt: Weiss. Kb1. Tc1, e2. Sc5. Bb2, f6. Schwarz. Kg8. Db3. Tc7. Bc3, f7. Matt in vier Zügen. In beiden Compositionen dient das Springeropfer sowohl zur Bahnung als Sperrung, während das nachfolgende Thurmopfer (vergl. Pos. 382 S. 251) den König in die Mattstellung zieht. Andere Zusammenstellungen werden durch nachfolgende Schemen illustrirt, deren erstes (478) ein Bahn-



478. Nach Rio. — Ponz. 15. Matt in 4 Zügen.

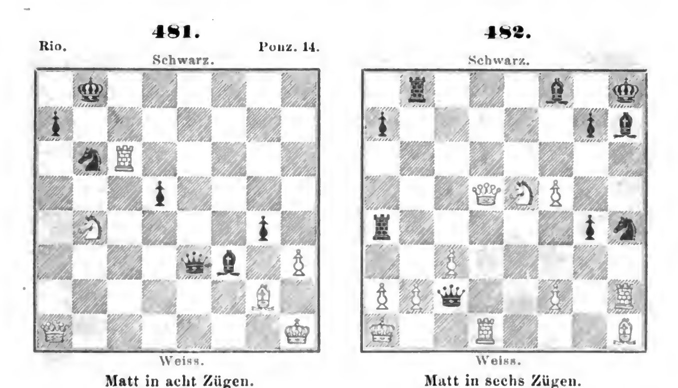
479. Ital. M. S. No. 14 S. 47. Bauermatt in 5 Zügen.

480. Matt in 3 Zügen.

opfer (1. Sc7‡) zu einer für Entblössung wie Hineinziehung (vgl. S. 255) bestimmten Aufopferung (2. Db7‡) darstellt, während das zweite (479) durch vorangehende Entblössung (1. Sb6 †) zum Räumzwang (3. Ta6‡) hinführt. Von dem Falle, dass der Räumzwang eine nachfolgende Räumung bedingt (z. B. Weiss. Ka7. De4. Sa4. Bb6, d6, e5. Schwarz. Kc8. Td8, e8. Ld6. Bb7. Matt in 3 Z.), hat Pos. 475 bereits eine consequente Ausführung dargelegt. — Pos. 480 dagegen illustrirt den Ausnahmefall, dass zwei verschiedene Opfer unabhängig von einander, das eine zur Ablenkung, das andere zu Räumzwang, den entscheidenden Angriff begründen. Auf gleiche Weise dient in Pos. 306 S. 224 das Bahnopfer 2. Sd6 unabhängig von dem späteren Treibopfer 3. Df7 zur erfolgreichen Vollendung des Treibens.

2. Ein eigenthümliches Ineinandergreifen der Opfercombinationen findet in den Compositionen 481 und 482 Statt. Bei der ersteren folgt nach der längeren Einleitung durch 1—4. Dh8, g7, g8, f7 das Thurmopfer auf c8, um sowohl der Dame die Diagonale d5—a8 zu bahnen, als durch Ablenkung des feindlichen Springers das Feld c8 zu sperren; sodann entscheidet das Ersatzopfer der Dame auf d5. (Vgl. S. 270 u.). Bei

der anderen bezweckt das Treibopfer der Dame auf g8 zu gleicher Zeit Räumung ihres Platzes für den Laufer, welcher seinerseits wieder zur wirksamen Entblössung der h-Linie seine Stelle dem Thurme d1 frei

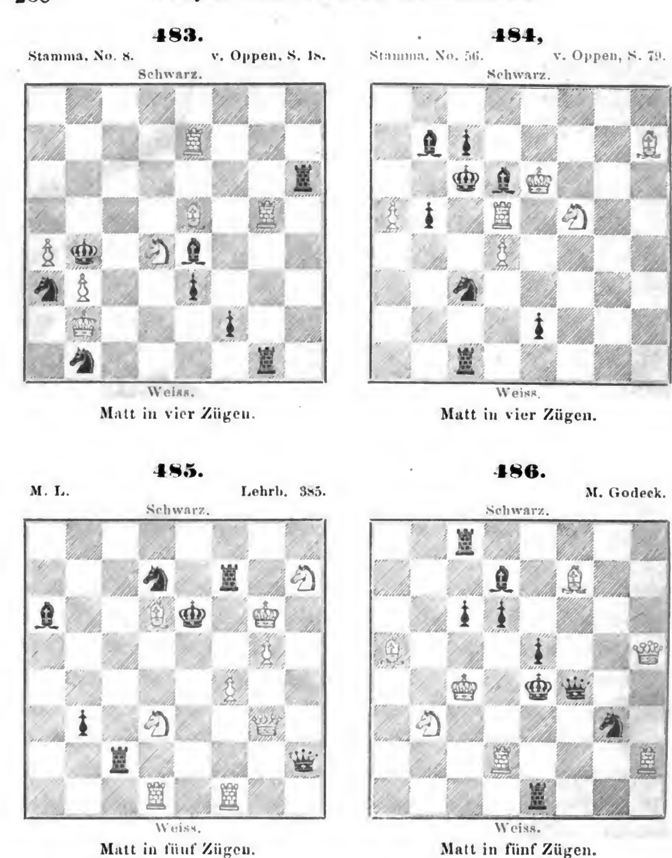


481. Rio. Ponz. 14.
Matt in acht Zügen.

482.
Matt in sechs Zügen.

macht. Man vergleiche Aufgabe 16 von Mendheim, mit kürzbarer Lösung und etwas unnatürlicher Aufstellung: „Weiss. Ka3. Dd5. Ta1, h3. Lh1. Sd6, g5. Ba4, c2, f4. Schwarz. Kg8. Da6. Ta8, h6. Lf8. Sd2, h4. Bb7, d7, f6, f7, g7, h7. Matt in zwölf Zügen.“ Durch nachstehendes Erzeugniss wird eine vorher nothwendige Aufopferung zur Versperrung einer Linie (e3—e6) für entscheidende Wirksamkeit nachfolgender Ablenkung illustrirt: Weiss. Ke3. Dh2. La3. Sc6, g4. Ba4, b5, f5. Schwarz. Kd5. Dh7. Tf7. Lc4. Se1. Bc7, d6. Matt in drei Zügen.

3. Den Anfang längerer Opferreihen, von denen die nächsten zwei Positionen einige ältere Beispiele darbieten mögen, begründen gewöhnlich Räumung und namentlich Bahnung, zuweilen auch die Ablenkung, welche sämmtlich zur passenden Stützung darauf folgender Opfer sich besonders geschickt erweisen. In der ersteren (Pos. 483) dient die Bahnung (1. Ld6 für 2. Tb5†) zur nachfolgenden doppelten Ablenkung, in der anderen (Pos. 484) begründet sie (1. Se7† für 3. Le4†) zunächst eine mit wiederholter Bahnung vereinigte Sperruug, sodann folgt die für den Schlussangriff entscheidende Ablenkung.



Vereinigt mit consequenter Ablenkung (in Betreff des Thurmes f7) sind die Zwecke der Räumung, Bahnung und des Bahnzwanges zu einer entsprechenden Zusammenstellung in Position 485. Eine andere Opferreihe ist in Position 486 zusammengestellt, welche zunächst in dem Anfangsopfer 1. Td4 ed die Zwecke des Bahnzwanges, der Zudeckung und Räumung (letztere in Betreff des Schlusszuges 5. Ld2 ǂ) vereinigt, sodann im zweiten Opfer 2. Sc5† dc eine reine Zudeckung durch Verschiebung präsentirt und im dritten nebst vierten Zuge ein Ersatzopfer enthält. Schliesslich sehe man noch folgende Composition

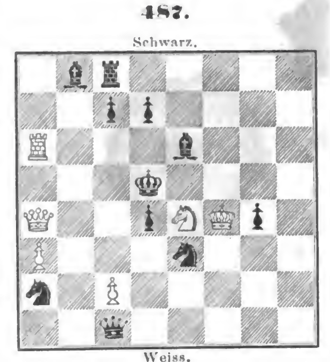
von E. Williams in Bristol, welche auf Bahnzwang, ferner Sperrung u. s. w. beruht: Weiss. Kg2. Dc7. Ta4, a6. Se2. Be3, f2. Schwarz. Kd5. Db3. Tc8. Le6. Sc4. Be5. Matt in vier Z. und vergl. Sz. IV S. 223 oben, sowie Wiener Ztg. S. 40 No. 6 von K. B.

4. Mehrere Opferreihen.

Die Erörterung des Falles, dass zu gleicher Zeit verschiedene Combinationsreihen zu dem vorgeschriebenen Resultate einer Aufgabe hinführen, gehört vornehmlich (vgl. S. 116 Note 22) der synthetischen Behandlung der Schachaufgaben an. Ein Beispiel für die specielle Modalität, dass jene Combinationen aus mehrfachen Opferreihen bestehen, findet sich in nebenstehender Composition, bei welcher zunächst ein Opfer zur Verschiebung, sowohl in Betreff des Bauers c7 (1. Td6† 2. Db5†) als in Betreff des Bauers d7 (1. Dc6† 2. Ta5†), die Entscheidung begründen kann. Noch vergleiche man Pos. 399 S. 258 mit den beiden verschiedenen Lösungen 1. Le5† etc. und 1. Sf7† etc.

487.

Schwarz.



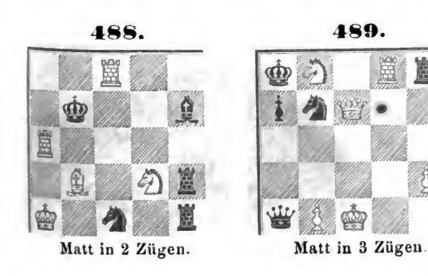
Weiss.

Matt in drei Zügen.

d. Besondere Fälle.

Zu besonderen Fällen der Aufopferung gehören vorzüglich die durch folgende drei Schemen illustrirten Opferarten.

488. **489.**



Matt in 2 Zügen. Matt in 3 Zügen.

490.

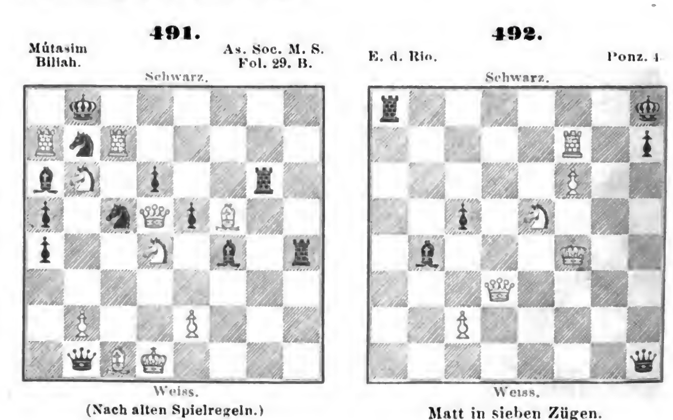


Matt in 3 Zügen.

Es ist zunächst eine Art indirecter Aufopferung (488), bei welcher die Opferfigur den Schachangriff nicht ausführt, jedoch in Entgegnung auf das Schachgebot eines anderen Steines genommen werden kann (vgl. Pos. 347 S. 239), ferner das Abzugsopfer (489), bei welchem die aufgedeckte Figur Preis gegeben wird, damit, worauf es allein ankommt, der aufdeckende Stein eine wirksame Stellung gewinne, endlich die sogenannte Offerte (490), dei welcher die Wegnahme des gebotenen Opfers durch einen anderen verhältnissmässig noch besseren Zug ersetzt werden kann.

1. Indirecte Opferfälle.

Zu indirecter Aufopferung eignet sich vorzüglich bei Treibcombinationen der Springer. Dieser zieht durch Schachgebot den König auf sein Nachbarfeld, sodann folgt ein anderes Schachgebot, in dessen Erwiderung der König jenen Springer schlagen und der entscheidenden Mattstellung näher treten muss.



491. (Nach alten Spielregeln.) Matt in neun Zügen.

492. Matt in sieben Zügen.

Composition 491 gilt nach den bisherigen Forschungen als älteste uns überlieferte Spielstellung [18]. Wir entnehmen sie zunächst aus den

[18] Sie wird dem Chalifen Mútasim Billāh zugeschrieben, welcher in den Jahren 833—842 zu Bagdad regierte und der dritte Sohn wie dritte Nachfolger von Harun al Raschid war. Nicht nur dieser weltberühmte Herrscher, sondern auch seine drei



Werken von Forbes „Observations etc." pag. 43 (vgl. S. 44 No. 2) und „History of Chess etc." pag. 83 (vgl. Anm. 10 S. 249) und bemerken zugleich, dass sie uns durch ein altes persisches Manuscript erhalten ist, welches der „Royal Asiatic Society" in London angehört und von deren Mitgliede N. Bland in seinem Werkchen „Persian Chess etc." (vgl. S. 44 No. 1) ausführlich beschrieben ist [19]. Was den Inhalt jener Composition betrifft, so beginnt derselbe zunächst mit den Zügen 1. Tab7‡ Sb7: 2. Tc8† Ka7. Schwarz nimmt hier die Offerte des Thurmopfers (vgl. oben Pos. 490) nicht an, obschon La6 vermöge seiner alterthümlichen Gangweise das Feld c8 beherrscht, Weiss würde in diesem Falle wegen Sperrung jenes Feldes bereits durch 3. Sc6† 4. Sa8 ╪ das Matt erreichen. Nach 2. . . Ka7 geht die Treibcombination mit 3. Sb5† Kb6: 4. Tc6† Kb5: fort; der König muss hier beide Springer schlagen, die also im erwähnten Sinne auf indirectem Wege geopfert werden. Das Matttreiben erfolgt durch 5. Ld7† Kb4. 6. Tb6† Kc5. 7. Tb5† Kd4. 8. e3† Kd3. 9. Lf5 ╪, und man sieht hieraus, dass das Qualitätopfer im ersten Zuge zur Ablenkung des Springers c5 von dem Felde d7 erforderlich war. Wir gehen zu Pos. 492 über, welche eines der elegantesten Erzeugnisse aus der italiänischen Schule darbietet. Nach dem Einleitungsopfer 1. Tf8‡ Tf8: und der Treibofferte des Springers 2. Sf7† Kg8 folgt eine feine und künstliche Mattführung durch die Dame 3. Dg3† Kf7: 4. Dg7† 5. De7† 6. Dd7† 7. Dd3 ╪ mit der charakteristischen indirecten Aufopferung eines Springers. Wegen der letzteren vergleiche man noch Stamma No. 38 Zug 3—4, sowie No. 35, welche hier Platz finden möge: Weiss. Kg1. Dc7. Lg2. Sd5, e7. Ba5, b4, d6, e5. Schwarz. Ka8. Dg3. Lb7. Sd7, f7.

Söhne und sein Enkel waren ebenso begeisterte Verehrer des Spieles wie liberale Protectoren der Schachfreunde. — Die Stellung der Steine in 491 ist zwar nicht recht wahrscheinlich aber doch durchaus möglich: die alterthümlichen Läufer stehen auf richtigen Plätzen, die Dame oder der Feldherr von Schwarz auf weissem Felde (b1) kann durch Umwandlung eines Bauers entstanden sein.

[19] Wir wollen bei dieser Gelegenheit zur Ergänzung der auf S. 44 gegebenen literarischen Andeutungen hier darauf hindeuten, dass es vorzüglich drei handschriftliche Quellen sind, welche die Grundlage der historischen Werke von Bland und Forbes bilden: zunächst das oben erwähnte persische Manuscript im Besitze der Royal Asiatic Society, sodann die auf S. 249 erwähnten beiden Handschriften unter No. 7515 und 10856 im Britischen Museum.

Ba7, b6, c5, f3. 1. Dc8 Lc8: (Räum. O.) 2. Sc7† Kb8. 3. Sc6† Kb7. 4. a6† Kc6: 5. b5 ‡. Dient das indirecte Springeropfer nicht zum Forttreiben, so bezweckt es gewöhnlich, indem der König nach Annahme des Opfers auf seinen alten Platz zurückgezogen wird, die Bahnung einer entscheidenden Linie, z. B. in nebenstehender Position 1. Tb7† Kc8: 2. Tb8† nebst 3. Td8 ‡. Hierzu vergleiche man die entsprechende Combination im 3—4. Zuge der No. 48 S. 73.

493.

2. Abzugopfer.

Das Abzugopfer beruht auf Benutzung der Doppelkraft einer schon vorhandenen Abzugstellung und hat, wenn es, wie gewöhnlich, die Combinationsreihe einer Aufgabe beginnt, meist den Charakter einer Einleitung; man vergleiche als Beispiel Pos. 494 unten.

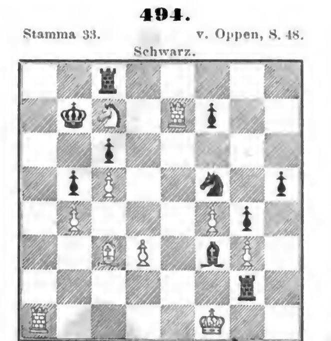
3. Offerte.

Die Offerte kommt im Vereine mit einem directen Schachangriff nur selten vor, ein Beispiel gewährt Pos. 495; gewöhnlich findet sie sich bei indirecten Angriffen oder Drohungen.

494.

Stamma 33. v. Oppen, S. 48.

Schwarz.



Weiss.

Matt in acht Zügen.

1. Sb5‡ Se7: 2. Ta7† 3. Lc5† etc.

495.

Stamma 18. v. Oppen S. 32.

Schwarz.

Weiss.

1. Td8† Sb8. 2. Dc6† Tb7. 3. Tb8‡ etc.

ZWEITES KAPITEL.

Vorbereitung.

Als Vorbereitungszüge, welche nach früheren Andeutungen (S. 236 Note 2) vornehmlich einen Terrain- oder Positionsgewinn bezwecken, gelten im Allgemeinen alle Manöver, welche eine für den eigentlichen Plan der handelnden Partei günstige Angriffsstellung herbeizuführen geeignet sind. Für das Aufgabenwesen werden insbesondere unter den Vorbereitungen alle indirecten Angriffszüge verstanden, durch deren Ausführung irgend eine für die Lösung entscheidende Uebergangs- oder Zwischenposition gewonnen werden soll. Sie können unmittelbar auf die eigentliche Schlusswendung der Aufgabe berechnet sein und erscheinen dann als Hauptcombinationen, welche entweder einen einfachen oder zusammengesetzten Charakter haben. Ausserdem giebt es Nebencombinationen, welche gewöhnlich als Vorpläne den Zweck haben, ein die Wirksamkeit der eigentlichen Vorbereitung bedingendes Vorstadium herzustellen.

I. Einfache Vorbereitungspläne.

Es lassen sich unmittelbare Drohungen, ferner die Ablenkung, endlich die Abschneidung von einander unterscheiden. Gemeinsames Merkmal aller dieser Combinationen ist Herbeiholung oder Heranziehung einer Figur zu entscheidender Einwirkung, und hierin liegt der Charakter des Terrain- wie Positionsgewinnes deutlich ausgeprägt.

a. Drohung.

Die Drohung bezieht sich auf einen wirksamen Angriff, welcher im nachfolgenden Zuge gegen den feindlichen König gerichtet werden kann. Hier wie überall besteht der Vorbereitungszug entweder in einem gemeinen Angriffszuge oder in einer indirecten, ohne Schach-

angriff gebotenen, Aufopferung. Die Drohung ist also entweder ein gemeiner Drohangriff, oder ein Drohopfer; ausserdem kommt noch der Fall in Betracht, dass die drohende, en prise gestellte, Figur von der Gegenpartei besser nicht genommen wird, also die Drohofferte.

1. Gemeine Drohungen.

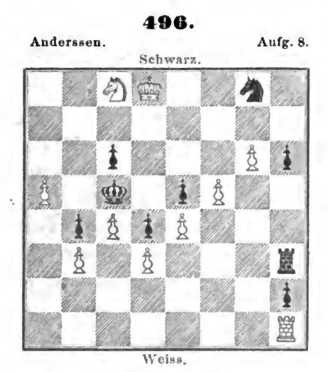
1. Angriffszüge dieser Art bieten im Allgemeinen nur geringes Interesse. Gewöhnlich sind es einfache Vorangriffe, welche der eigentlichen Combinationsentwicklung des Problemes auf gleiche Weise voraufgehen wie die Einleitungen und sich von diesen nur durch den Mangel des Schachgebotes unterscheiden. Ohne Verbindung mit anderen, interessanten, Combinationen führen sie daher wegen ihrer simplen Natur gewöhnlich zu exceptionellen Erzeugnissen, man vgl. Pos. 13 S. 24. Als Beispiel jener Verbindung sehe man folgende Composition von A. Nowotny (Ill. Ztg. vom 3. Juni 1854): Weiss. Kd2. Tb2, c5. Lb4. Sf1, f2. Schwarz. Kd4. Th8. Lg6. Sb8. Matt in 4 Zügen durch 1. Sg3 (droht Matt auf e2) Te8. 2. Tc2, ein Drohopfer, um durch 2. . . Lc2: diesen Laufer zu verrücken und dann durch das Verdeckungs-Drohopfer 3. Sf2—e4 zu entscheiden. (Vgl. noch Aufg. 18 S. 111 der Wien. Ztg.)

2. Ein besonderes Interesse gewinnt die Drohung zunächst durch wiederholte Ausführung mittelst derselben Figur; in dieser Hinsicht eignet sich vorzüglich die Dame, man vergleiche mehrere Compositionen von Healey, z. B. S. 91 und Pos. 227 S. 197.

3. Je versteckter d. h. je unscheinbarer eine gleichwohl entscheidende Drohung sich zeigt, desto mehr gewinnt sie, schon wegen der erhöhten Schwierigkeit für die Lösung, an Interesse. Vornehmlich zeichnen sich hierdurch solche Combinationen aus, bei welchen die herangezogene Figur den Hauptangriff nicht selbst auszuführen, vielmehr andere Steine darin zu stützen droht. (Vergl. z. B. Pos. 102 S. 119.) In diesem Sinne kommen hier vorzüglich die beiden Fälle der Hinterstellung (Pos. 496) und der Entfaltung (Pos. 497) in Betracht. Zu Pos. 496, welche auch den Unterschied zwischen Hinterstellung und Abzugbildung sofort klar macht, vergleiche man noch Aufgaben 10, 55 und 57 von Anderssen, ferner Sz. IV, 304, sodann die zweite Eraturnieraufgabe von Campbell. Ausserdem sehe man

496.

Anderssen. Aufg. 8.



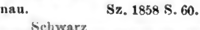
Schwarz.

Weiss.

Matt in fünf Zügen.

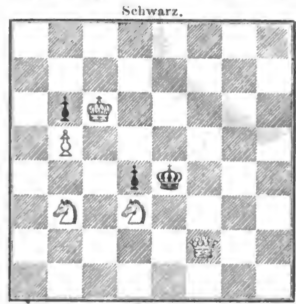
1. Tc1. 2. Sd6 Kd6: 3. c5 †.

497.



Eins. zu Tirnau. Sz. 1858 S. 60.

Schwarz.



Weiss.

Matt in drei Zügen.

1. Sa1 Kd3: 2. Kd5. 3. Dd4 †.

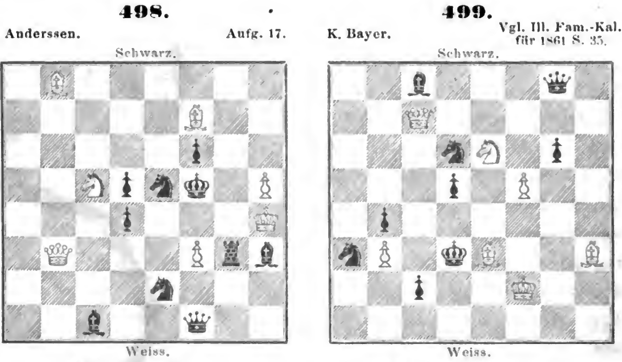
folgendes Erzeugniss von Bayer: Weiss. Ke4. Th1. Lb3. Sd3. Ba3, c5, d4. Schwarz. Kb5. Bc6, c7. Matt in 4 Z. durch 1. Sb4. 2. Tb1 etc., und vergleiche dazu No. 1057 in Sz. 1859 S. 334 von Schultz, sowie (wegen 2. Dg4) Pos. 506 S. 301. Was die Entfaltung betrifft, so besteht diese in Erweiterung freien Terrains namentlich für die Action der Dame durch Fortbewegung eines Springers; man vergleiche zu Pos. 497 noch eine Aufgabe von S. Loyd: Weiss. Ke3. Tb6. Se7. Bb2, b3, g5, h3. Schwarz. Ke5. Bb4, b7, g6, h4. Matt in fünf Zügen durch 1. Sg8 etc. — Endlich verdienen hier noch solche Compositionen Erwähnung, bei denen die Hauptschwierigkeit lediglich in Auffindung des ersten versteckt liegenden Zuges besteht, z. B. ein Erzeugniss von Möllerström in Copenhagen: Weiss. Kd3. Tf7. Lb3. Sa8. Be2. Schw. Kd6. Bc5, f4. Matt in fünf Zügen [1]. Dazu vergleiche man Sz. 1851 S. 32 oben, ferner No. 4 der

[1] In Sz. 1849 S. 253 giebt Hanstein folgende Auflösung: „Das Schwierige dieses Problems liegt in dem Auffinden des ersten Zugs. Erst nach mannigfachen vergeblichen Versuchen gelangt man zu dem Resultate, dass einzig und allein bei 1. Sb8—a6 sich Schillers Wort erfüllt: durch diese hohle Gasse muss er kommen; es führt kein andrer Weg nach Küssnacht! Der Varianten sind zwar sehr viele, allein sie führen alle, so sicher, wie Tell's Pfeil, zum tödtlichen Ziel. Wir bemerken nur, dass auf 1. Kc5, 2. Ld5, ferner auf 1. . . Kc6, 2. Sc4, ferner auf 1. . . c4, Kc4: und endlich auf 1. . . f3. 2. Sc8 folgt. Die drei weiteren Züge von Weiss sind nun überall nicht mehr schwer zu finden.“

Eraturnieraufgaben von Willmers, ausserdem Pos. 48 S. 73 und Pos. 229 S. 197.

2. Drohopfer.

1. Die Tendenzen können hier ebenso mannigfaltig wie bei der directen Aufopferung sein. Zur Entblössung eignet sich auch hier am besten der Springer (W. Kc8. Lb5. Sc5. Schw. Ka8. Tb2. Ba7, b7, c4. Matt in 3 Z.): zur Hineinziehung der Thurm (W. Kg4. Te1. Lb1, d2. Sf4. Bb3, c4, h5. Schw. Kd4. Tc7. Ld6. Sg5, g7. Bc5, h6. Matt in 2 Z.), weniger der Springer (vergl. No. 914 in Sz. 1858 S. 192).



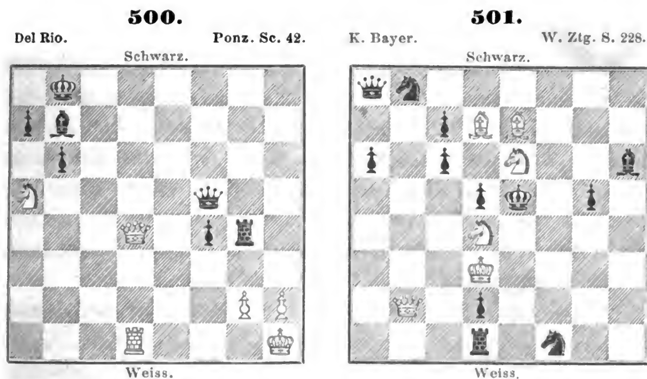
498. Anderssen. Aufg. 17. Schwarz. Weiss. Matt in vier Zügen. 1. De3 Le3: 2. Le6† etc.

499. K. Bayer. Vgl. Ill. Fam.-Kal. für 1861 S. 35. Schwarz. Weiss. Matt in vier Zügen.

Zur Sperrung schickt sich jede Figur, vorzüglich aber die Dame, man sehe 498 und 499, bei letzterer kommt es nach der Einleitung 1. Lf1† Kc4 für die aus Pos. 383 S. 251 bekannte Schlusswendung auf Sperrung des Feldes c3 (durch 2. Dc3 bc) an[2]. In Betreff der Bahnung vergleiche man Pos. 73 S. 88 (1. Sc4 bc) und wegen der Räumung Pos. 178 S. 175 sowie Aufgabe 4 von Anderssen: Weiss. Kd7. Dc6. Sc8, e7. Schw. Kb8. Dh7. Sb7, f5. Ba7, b6, f7.

[2] Der Hauptfall der Sperrung, das sogenannte Bauerthurmopfer (S. 244), wäre in modificirter Gestalt auch hier möglich, man sehe später Pos. 503 S. 299; daneben kommt die analoge Wendung mittelst der Dame (Pos. 361 S. 244) ebenfalls in Betracht, man sehe Zug 2 des 4. Preisproblemes von Grimshaw in Sz. 1855 S. 78 oder 1859 S. 6.

Matt in drei Zügen. Am häufigsten kommen die verschiedenen Zwecke der Verrückung beim Drohopfer zur Anwendung.



Matt in vier Zügen. — Matt in drei Zügen.

Zunächst die Ablenkung, welche hier durch Fesselung der hinderlichen Figur, wie in der klassischen Composition 500, erreicht werden kann[3], und im früheren Sinne (als wirkliche Weglenkung, z. B. des Bauers c7 in Betreff des Feldes d6) eine nicht minder klassische Verarbeitung durch das nebenstehende Diagramm (501) gefunden hat. Ferner wird die Verstellung zu mannigfaltigen Vorbereitungszwecken ausgebeutet, ein einfaches Beispiel des speciellen Falles der Verschränkung bietet folgende Stellung: Weiss. Kb7. Df4. Lg2. Sc6. Bc5. Schw. Kd7. Dd2. Ld4, e8. Bb4, f7, g6. Matt in 2 Z. Ueber die Verdeckung sehe man eine Aufgabe von A. Nowotny: Weiss. Ka1. Dg2. Tc3. Le2. Sf1. Bb2, f4. Schw. Kh4. Dc8. Tc6, g8. La7, e6. Ba5, h5. Matt in 3 Z. durch 1. Tc5 Lc5: 2. Lg4 etc. — In Betreff des Bahnzwanges vergl. man Pos. 75 S. 90 Zug 2, ferner 172 S. 173. Von besonderer Wichtigkeit ist der Räumzwang, namentlich mittelst

[3] Ueber die Fesselung, soweit sie einen directen Angriff durch Ablenkung einer hinderlichen Figur sichert, vergleiche man Sensuit Pos. 7, Stamma No. 43 und 97, sowie And. 21, ferner Stamma No. 89 und Sz. 1852 S. 214, 1859 S. 73. Soll die Fesselung eine nachfolgende Vorbereitung sicherstellen, so bildet sie einen Vorplan.

Damenopfer, welches zu jenem Zwecke für die moderne Problembildung eine gleiche Bedeutung hat wie für die ältere Zeit das Bauerthurmopfer (S. 244) und eine geeignete Grundlage zu Compositionen mit mannigfaltigen Opferreihen bildet; man sehe als einfachstes Schema folgende Stellung: Weiss. Kc6. Db1. Ta7. Bd4, g4. Schw. Ke6. Dh6. Tf6. La3. Bc4, d5, e5. Matt in 2 Z. durch 1. De4. Was endlich den Anlenkungszwang betrifft, so findet dieser namentlich in der Gestalt des Ersatzopfers eine nicht minder vielseitige Bearbeitung als die letztgenannten Tendenzen, man sehe Pos. 211 S. 191, Pos. 342 S. 235 Zug 2 u. 4, sowie als einfachstes Beispiel: Weiss. Kc6. Dd3. Lf1. Sf5. Bg4. Schwarz. Ke6. Te8, f7. Ld6. Bc7, d5, e4, f6. Matt in zwei Zügen; dazu vergleiche man noch eine Aufgabe von Capräz in Sz. 1855 S. 167.

2. Der Fall, dass die Opferfigur den wirksamen Angriff anderer Steine zu stützen droht, trifft vorzüglich die kleineren Officiere, welche Dame oder Thurm zu einem Angriffe decken und hierbei sich selbst, gewöhnlich dem feindlichen König gegenüber, en prise stellen, der jedoch durch ihre Wegnahme in eine andere wirksame Angriffsstellung der handelnden Partei gezogen wird. In diesem Sinne stützt gewöhnlich der Laufer die Dame, Pos. 73 S. 88 Zug 2, der Springer den Thurm z. B. in folgender schönen Composition von K. Bayer: Weiss. Kd3. Ta7, b3. Sf6. Bc2, e5. Schw. Kc6. Th8. Ld4. Sf8, h7. Bb4, c5, f4, g6. Matt in fünf Zügen durch 1. Ta3 b4. (Abl. O.) 2. Sd5 Kd5: (Stützopfer!) 3. Ta6 Le5: 4. Se3 † fe. (Räum. O.) 5. c4 ‡. Als ein Beispiel des Springeropfers bei Stützung der Dame sehe man noch folgende hübsche Aufgabe von J. Seeberger in Gratz: Weiss. Kd6. Df3. Th4. Sb5. Bd2. Schwarz. Kb4. Th8. Lh3. Sd7, g6. Ba5, c4. Matt in drei Zügen durch 1. Tc4 † Kc4: 2. Sd4 Kd4: 3. D ‡:. In praktischem Sinne vergleiche man noch Pos. 342 S. 235.

3. Drohofferte.

Das gebotene Opfer darf gewöhnlich aus dem Grunde nicht genommen werden, weil die schlagende Figur der Gegenpartei entweder von einem entscheidenden Punkte, den sie schützt, abgelenkt oder die Angriffslinie eines entscheidenden Steines der handelnden Partei, den

sie verdeckt, öffnen würde. In ersterem Sinne vergleiche man zu dem auf Diagramm 502 dargestellten älteren Beispiele noch Pos. 72 S. 86 (Zug 1), ferner Schachzeitung 1847 S. 112 und das erste im Eraturnierbuche angegebene Problem von Deacon. Ueber den zweiten Hauptfall sehe man Pos. 66 S. 83 (Zug 2) und Pos. 225 S. 196 Zug 1, ferner Aufgabe 26 von Anderssen, endlich Schachzeitung 1852 S. 466 und 1853 S. 273. In praktischem Sinne vgl. man Pos. 254 S. 206.

502.

M. S. 7515.

Schwarz.

Weiss.

Nach alten Spielregeln.

1. Ta1 Td2. 2. Ta2 Td1 etc.
Falls 1. . . Ta1: so 2. Dd7 †.

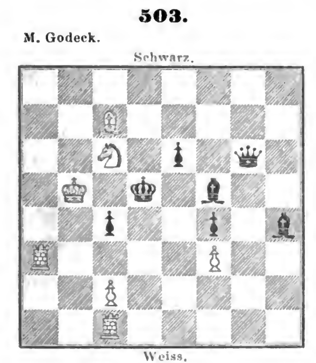
4. Gemischte Fälle.

Vereinigung und Verbindung sowie namentlich Häufung von Opferfällen finden bei der Aufopferung durch Drohung vorzüglich reiche Anwendung; auch zur Verbindung von Opfern und Offerten bietet sich

503.

M. Godeck.

Schwarz.



Weiss.

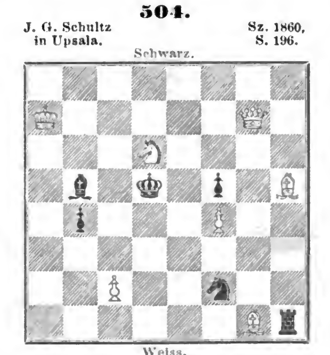
Matt in drei Zügen.

504.

J. G. Schultz in Upsala.

Sz. 1860, S. 196.

Schwarz.



Weiss.

Matt in drei Zügen.

hier ergiebige Gelegenheit, man sehe z. B. Composition 503, deren Anfangszug 1. Te3 einerseits als Drohopfer bei 1. . . fe zur Sperrung des Punktes e3 (im Sinne eines Bauerthurmopfers) dient, andererseits als Abschneidungsofferte bei 1. . . Dg7. 2. Sb5. 3. Lb6 ‡ den

Punkt e5 beherrscht, endlich als eine Drohung bei 1. Le4 durch 2. Td1 † 3. Te5 zum Ziele führt. In Pos. 504 bezweckt der Anfangszug des Springers 1. Se4 zunächst Entfaltung (vgl. S. 295), insofern der Dame von d4 oder e5 aus freies Feld vorbereitet und zugleich dem Könige die Punkte c5, d6 gewahrt werden; als Opfer dient jener Zug entweder zu Bahnzwang oder Hineinziehung. Interessante Vergleichspunkte bietet zu Pos. 504 die auf S. 91 unten notirte interessante Composition von K. Bayer.

b. Anlenkung.

Die Anlenkung liegt vor, wenn ein Angriffsstein zu einer Drohung herangezogen und nach deren entsprechender Begegnung zu einer weiteren Combination benutzt wird, entweder zu fortgesetzter oder successiver Heranführung an den entscheidenden Punkt oder zu einer anderweitigen und entscheidenden Drohung oder endlich zu einer wirksamen Aufopferung. Besonderes Interesse hat dabei der Fall, dass die erste Drohung zugleich in einer Offerte besteht.

1. Zu successiver Heranführung.

Diese Combination findet gewöhnlich in Stellungen mit geringer oder unthätiger Figurenmacht auf Seite der Gegenpartei Statt, welche die ruhige und langsame Heranführung des entscheidenden Steines nicht zu hindern vermag. Meist ist es ein Springer, zuweilen auch der Laufer oder die Dame, welche successive heranbewegt werden, man sehe Pos. 505 und vergleiche dazu Aufgabe 41 von Anderssen: Weiss. Kf5. Lf2. Sc3. Ba3, a4, b5, c2, f6. Schwarz. Kd4. Bb6, b7, c3, f7. Matt in 5 Zügen durch 1—5. Lg1, h2, f4, c7, b6; ferner ein Problem von A. Nowotny (Ill. Ztg. vom 4/2. 1855): Weiss. Kd1. Lg2. Sc7, f7. Bb3, d2. Schwarz. Kd3. Lb5, h8. Sg3. Bd4, d7, e6, g5, h4. Matt in 4 Zügen nach 1. Sa6 La6: (Vorplan) durch 2. Sd6. 3. Se4. 4. Sf2 (Lf1) ╪.

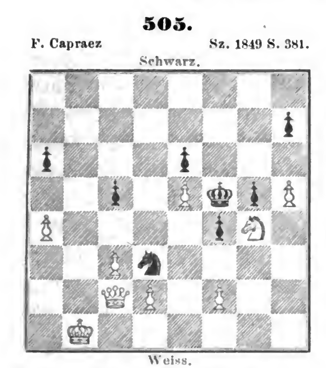
2. Zu wiederholter und entscheidender Drohung.

Zu dieser Combination eignet sich vorzüglich die Dame vermöge ihrer grossen Macht und Beweglichkeit, man sehe oben Pos. 506 und vergleiche dazu Aufg. 13 von Anderssen: Weiss. Kf8. Dh5. Tc5. Ba3, b2, c2. Schw. Ka4. Ta5, f2. Lg1. Ba7, b5, c4, d2, e6, f6. Matt in vier Zügen durch 1. De8 Tf4. 2. De7 etc.

505.

F. Capraez — Sz. 1849 S. 381.

Schwarz.



Weiss.

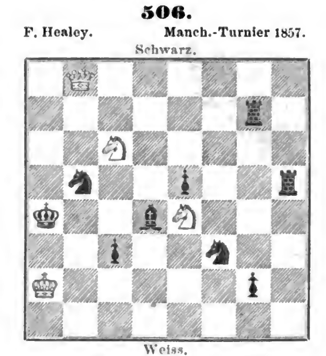
Matt in fünf Zügen.

Nach dem Vorspiel 1. f3. 2. Ka1 entscheidet 3—5. Db1, b7, f7 †.

506.

F. Healey. — Manch.-Turnier 1857.

Schwarz.



Weiss.

Matt in drei Zügen.

1. Dc8 T7. 2. Dg4 etc.

3. Zu wirksamer Aufopferung.

Auch hier wird gewöhnlich die Dame benutzt z. B. Pos. 227 S. 197. Weiss. Kg1. Df2. Sd3, g3. Schwarz. Kh4. Db6. Lb8, h5. Sb3. Ba7, c3, d4, e5, f6, g5, g7. Matt in 4 Zügen (nach 1. Sf5 Kg4 durch 2. Df1. 3. Dh3† etc.) von Eichstädt. (Sz. III, 136.) Dazu vergleiche man eine Composition von Wieck: Weiss. Kd7. Dh2. Tb4. Bd3. Schwarz. Kd5. Tg4. Sd4. Bb3, c5, e6, f7. Matt in 3 Zügen durch 1. Db2. 2. Dd4† etc. (Ill. Ztg. 2/6. 1855.) Ein Beispiel auf Grundlage des klassischen Epigrammes (Pos. 390 S. 254): Weiss. Kf5. Dh2. Tc7. Se5. Schw. Kd5. Td4. Ld8. Sb3, f4. Ba5, b4, d6, h3. Matt in 3 Z. durch 1. Dc2 etc. Nicht selten hat bei Combinationen dieser Art der erste Zug die Natur eines einfachen gemeinen Vorangriffes, man sehe z. B. eine Composition von del Rio (Anast. 26): Weiss. Ka1. Dd2. Tb1, d1. Lf6. Ba2, b2. Schw. Kg8. Dc5. Ta8, e8. Ba7, f7, g6, h7. Matt in 4 Z. durch 1. Dh6 etc.[4] Man vergleiche hierzu

[4] Der erste Angriffszug ist gleichsam eine Art Einleitung, nur ohne Schachgebot. Im Sinne wirklicher Einleitung vergleiche man Pos. 428 S. 267 sowie die Erweiterung des klassischen Epigramms; zunächst von Bellincini S. 253, sodann in einfach schöner Ausführung von Salpius: Weiss. Kc4. Dc4. Tf6. Se6. Schw. Ke8. Tf7, h5. Matt in 4 Z. durch 1. Da8 Kd7. 2. Dd8 etc (Sz. III, 313). Noch vergleiche man Sz. VII, S. 434 und VIII, S. 269.

folgende Variation: Weiss. Kb1. De5. Td5, f1. Lc2. Se6. Ba2, b2, g2. Schw. Kh8. Db6. Ta8, g8. Lf8. Se6. Bb4, c3, g7, h7. Matt in 5 Z. — Abgesehen von der Dame ist es zuweilen der Thurm, welcher, gewöhnlich zur Combination des Bauerthurmopfers, zunächst auf die entsprechende Linie gebracht wird, z. B. in folgender Aufgabe von Wenzelides (Sz. 1849 S. 432): Weiss. Kg1. Td2. Ld8. Sd6. Ba4, b4, f3, g3, h3. Schw. Ka6. Dh5. Th6. Ba7, b6, e5, f6, g5. Matt in vier Zügen; man vergleiche Aufgabe 19 von Anderssen: Weiss. Kc7. Th8. Lg6. Sd1. Bb5, c4, g4. Schw. Ka7. Lb7. Bc5, f4, g2. Matt in 4 Z. Endlich in Betreff des Springers sehe man Aufg. 24 von Anderssen: Weiss. Kf5. La8, e1. Sb4. Bg2. Schw. Kh5. Th8. Lg7. Se5. Bf6, g4, h6. Matt in 4 Z. durch 1. Sd5 Sg6. 2. Sf4† etc.

4. Anlenkungsofferte.

507.

K. Bayer. Régence.

Schwarz.

Weiss.

Matt in fünf Zügen.

1. Db7: Ta6. 2. Dg2 Te1: 3. Da8 Te2: 4. Sc6† Tc6: 5. Da1 †.

Besonderes Interesse gewinnt die Anlenkung, wenn sie als Offerte auftritt. Man vergleiche zunächst als klassisches Beispiel Pos. 251 S. 205, sodann Pos. 79 S. 93 und Pos. 228 S. 197, endlich No. 2 u. 4 der Eraturnieraufgaben von Torre. Noch mag folgende Composition des Einsiedlers zu Tirnau hier Angabe finden: Weiss. Ka4. Db1. Te5. La6, b6. Sd1, g7. Ba5, b4, h2, h4. Schw. Kf4. Dh1. Tb8, e1. Ld6. Sd8, e7. Bc6, d5, d7, f3, g6, h6. Matt in vier Zügen durch 1. Dg6: Ke5: 2. Dd6 ‡ etc. — Zuweilen liegt aber die ganze Pointe einer Composition lediglich in dem ersten Zuge der Anlenkungsofferte, und die weitere Lösung, namentlich durch einfache und wiederholte Benutzung der angelenkten Figur, macht keine Schwierigkeit, man sehe z. B. Pos. 230 und 231 S. 198, ferner Sz. 1850 S. 411 und 1856 S. 245; noch verdient eine nette Aufgabe von Kling hier Andeutung: Weiss. Kd7. Dc1. Se6. Bc2, d3. Schw. Kd5. Dg2. Lg3. Sa7, b5. Bc5, d4, e5. Matt in 3 Zügen durch 1. De3 etc. (Ill. Fam. Kal. 1857 S. 149.)

c. Abschneidung.

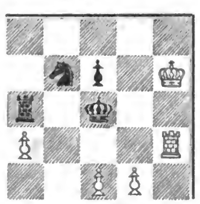
Die Abschneidung wehrt dem feindlichen Könige einzelne Felder oder Linien, auf welche er sich dem Hauptangriff bei dessen unmittelbarer Ausführung entziehen könnte. Die abschneidende Figur droht weder selbst einen Angriff noch stützt sie den einer anderen Figur durch directe Deckung; sie erreicht vielmehr die angegebene Bestimmung auf gleich selbständige Weise wie die einen ähnlichen Zweck verfolgende Aufopferung zur Sperrung.

1. Gemeine Abschneidung.

1. Die gemeine Abschneidung erhält, namentlich in Aufgaben von kurzer Zügezahl, zunächst dadurch Interesse, dass manche andere verlockende Angriffsmöglichkeiten, die jedoch sämmtlich später zum Ziele führen, nahe liegen, während allein jene Vorbereitungscombination für den vorgeschriebenen Zweck entscheidet. In diesem Sinne werden gewöhnlich Laufer und Springer zur Abschneidung benutzt, man sehe Pos. 226 S. 196 sowie einige Erzeugnisse von Leow in Sz. 1847 S. 304 und 368. Ein Beispiel der einfachen Abschneidung durch die Dame bietet Pos. 63 S. 83 Zug 2. Uebrigens gilt von den einfachen Abschneidungszügen die bei den gemeinen Drohangriffen gemachte Bemerkung, dass dergleichen Combinationen zuweilen durch ihre simple Natur bis zur Ideenlosigkeit abgeschwächt werden und dann, wie in Pos. 8—9 S. 23, zu exceptionellen Erzeugnissen führen.

2. Je unscheinbarer oder versteckter der Abschneidungszug liegt, desto besser wird er sich zur Idee qualificiren. Abgesehen von gewissen Figuren, wie König und Bauer, deren entscheidende Thätigkeit im Allgemeinen weniger vermuthet wird, kommt jene Bedingung bei Figuren, die ganze Linien beherrschen, in dem Falle vor, dass sie bereits dem Könige gewisse Felder abschneiden, diese Thätigkeit aber durch Ausführung des Hauptangriffes verlieren würden und daher zunächst auf einen anderen Punkt, von welchem sie jene Thätigkeit ungestört ausüben können, gebracht werden müssen. Man

508.



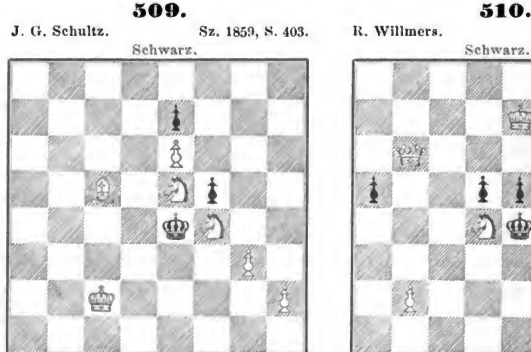
Matt in 2 Zügen.
1. T e5. 2. g5 †.

sehe das Schema unter 508, dessen Idee mit dem bekannten Bauerthurmopfer, bei welchem derselbe Zweck durch Sperrung erreicht wird, Vergleichspunkte bietet. Die Abschneidung hat hier die Natur einer Bahnung, in Betreff des Weges, welchen die Hülfsfigur sich selbst offen hält. Dazu vergleiche man noch ein Erzeugniss von Nathan (Sz. II, S. 137: Weiss. Kc1. Db1. Ta5. Lc2, f2. Sb4, e8. Bc3, c4, e2, h3. Schwarz. Ke5. Da8. Tc5, h8. Lg8, h4. Sb7, b8. Be6, g5, h7. Matt in 3 Z. durch 1. Lg6 etc.) sowie Sz. 1849 S. 222 unten.

3. Vorzügliches Interesse bietet die wirksame Abschneidung durch den König der handelnden Partei selbst, welche gewöhnlich zur Zuschnürung eines Mattnetzes dient und zu vielen künstlichen Problemerzeugnissen benutzt wird; man vergleiche z. B. Pos. 158 S. 164 und Pos. 167 S. 169. Nicht weniger ideenreich ist die versteckte, jedoch allein entscheidende, Abschneidung durch einen Bauerzug, man sehe nachfolgende Compositionen und vergl. dazu Pos. 546, ferner Sz. II, S. 400 sowie V, S. 428.

509. J. G. Schultz. Sz. 1859, S. 403.

510. R. Willmers. Sz. 1859 S. 31.



Matt in drei Zügen durch 1. h4 etc.

Matt in vier Zügen.
1. Le5: Ke5: 2. b3 etc.

4. Endlich kann die einfache Abschneidung auch dadurch an Tiefe gewinnen, dass sie zu fruchtlosen, jedoch für den ersten Lösungsblick zuweilen abschreckenden, Gegenzügen Raum lässt, man sehe Pos. 12 S. 24, ferner Pos. 70 S. 85 und namentlich Pos. 244 S. 202.

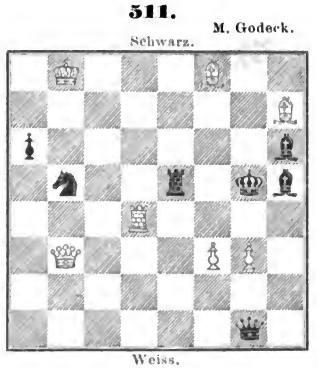
2. Abschneidungs-Opfer und Offerte.

Zu dieser Combination eignen sich vorzüglich Thurm und Springer, welche bei ihrer Wegnahme durch den König diesen in eine entscheidende Angriffsstellung ziehen oder bei anderer Schlagweise zu beliebigen Opfertendenzen dienen, man vergleiche in ersterer Beziehung vorzüglich Pos. 75 S. 90 Zug 3 und in letzterer Hinsicht Pos. 504 S. 299. Ein Beispiel des Damenopfers findet sich in nebenstehender Position 511. Dazu vgl. man Pos. 515 S. 308.

511.

M. Godeck.

Schwarz.



Weiss.

Matt in drei Zügen.

II. Zusammengesetzte Vorbereitungspläne.

Zusammengesetzte Vorbereitungspläne beziehen sich entweder auf die Doppelwirkung eines Angriffszuges derselben Figur oder auf gleichzeitig combinirte Action mehrerer Figuren, und es lässt sich hiernach die Doppelwirkung von der Doppelcombination scheiden.

a. Doppelwirkung.

Die Doppelwirkung eines Zuges äussert sich entweder durch mehrseitige Angriffsrichtung, also durch Doppelkraft der gezogenen Figur, oder als Doppelzweck durch gleichzeitige Ausführung von Angriff und Vertheidigung.

1. Doppelkraft.

Dame und Springer eignen sich hier am besten, man vergleiche S. 181 und sehe als künstliches Erzeugniss vorzüglich Pos. 66 S. 83 Zug 2 sowie Pos. 507 S. 302 Zug 3—5; endlich Pos. 166 S. 169.

2. Doppelzweck.

Es ist gewöhnlich eine Offerte, indem die gezogene Figur in die Linie eines feindlichen, Schach drohenden, Steines sich stellt und dabei

20

entweder diesen oder noch einen Punkt in anderer Richtung bedroht. Die Vorbereitung hat hier den Charakter einer Art von Intervention wie in folgendem Erzeugniss: Weiss. Ka1. Df2. Tg1. Ba2, b3, b6. Schw. Ka8. Th3, h6. Le5. Bb7, c3, f4, f6, h7. Matt in drei Zügen durch 1. Dd4 etc. Dazu vergleiche man Aufgabe 20 und 27 von Anderssen, sowie Pos. 223 S. 196 und eine Composition von Bayer 984 in Sz. 1859 S. 61.

b. Doppelcombination.

Grundlage bilden Räumung und namentlich Bahnung, vorzüglich aber der sogenannte Abzug, eine besondere Form der Bahnung, bei welcher die Wirkung der für einen Stein gebahnten Linie in seinem unmittelbaren Schachgebot besteht. Auch die Rochade als zusammengesetzter Zug, soweit sie nicht zu exceptionellen Erzeugnissen hinführt, gehört hierher. Je nachdem durch die genannten Manöver ein doppelter Angriff oder eine Vereinigung von Angriff und Vertheidigung erzielt wird, lassen sich auch hier die Doppeldrohung und der Doppelplan von einander sondern.

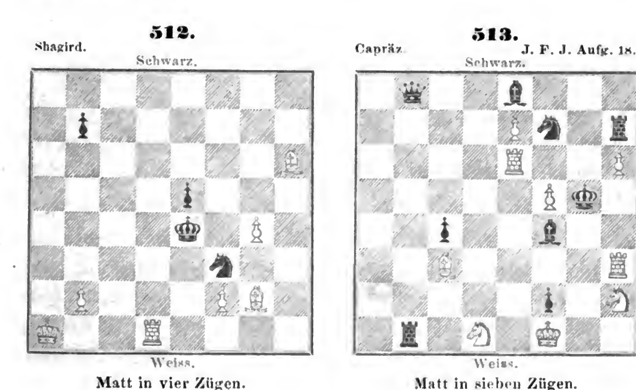
1. Doppeldrohung.

1. Wegen gemeiner Angriffe dieser Art vergleiche man vorzüglich Pos. 246 S. 203; interessanter sind Opfer oder Offerten, namentlich wenn beide Figuren, die bahnende sowohl als die gebahnte, offerirt werden. Man sehe als treffendes Beispiel das erste Eraturnierproblem von Bayer: Weiss. Ke8. Tb1. Lc5, e2. Sf4. Bh7. Schw. Ke8. Th8. Sa3, f6. Be4, e6, f7, g6. Matt in 3 Zügen durch 1. Lh5 etc.: ferner ein anderes Erzeugniss desselben Componisten: Weiss. Ka1. Tf4, f5. La3. f7. Sg7. Schw. Kh6. Th7, h8. Lh4. Bf6, h5. Matt in 3 Z. durch 1. Tg4 etc., endlich vgl. man noch Sz. 1850 S. 296 oben und 1858 S. 259, No. 929.

2. Die Doppeldrohung des Abzuges ist oft zur Herstellung einer Doppelkraft nothwendig, um dem feindlichen König in demselben Tempo mehrere Felder zu nehmen [5]. Das bekannteste Beispiel gewährt

[5] Gewöhnlich dient der doppelte Schachangriff des Abzuges auch zur Verhütung möglicher Zwischensetzung, man sehe oben Pos. 512 und bemerke, dass gerade auf diesem Motive eine der ältesten Darstellungen der Abzugscombination beruht. Guarinus hat in seiner Problemsammlung eine exceptionelle Aufgabe,

die sogenannte Indische Aufgabe (Pos. 512), man vergleiche die Bemerkungen dazu in Sz. 1859 S. 126 oben. Mitunter zeigt sich die Doppelkraft des Anzuges stärker als die Gewalt, selbst der mächtigsten Figur, man sehe Pos. 21 S. 27 (vgl. S. 270 oben) und vergleiche Pos. 170 S. 171.



512. Matt in vier Zügen.
1. Lc1 b—. 2. Td2 b—. 3. b — Kf4. 4. Td4 †.

513. Matt in sieben Zügen.
1. Lf6. 2. Lh4. 3. Lf2: 4. Lh4. 5. Le1. 6. Sf3. 7. Sf2 †.

In allen diesen Fällen kommt es auf geeignete Bildung eines Abzuges an, während ein zweiter Ideenkreis sich auf geeignete Ausnutzung einer schon vorhandenen Abzugsstellung bezieht. Letztere dient gewöhnlich zur successiven Wegräumung hinderlicher Steine, kann aber auch besondere Zwecke haben wie in Pos. 513 die successive Heranlenkung einer Figur zur Entfesselung eines anderen, entscheidenden Steines. In ersterer Hinsicht sehe man folgende Composition von Eichstädt (Sz. II, 95): Weiss. Kc2. Db3. Le3, e6. Sb8. Ba3, d3, e4.

---

welche lediglich den Gedanken des Abzuges zum Ausdruck bringt und zu diesem Zwecke die gewöhnliche Anfangsstellung des Spieles, nur mit dem Wegfall des weissen Bauers h2 und der schwarzen Bauern d7, e7 benutzt. Die Forderung geht nun darauf, dass Weiss, der fünf Züge hinter einander thun darf, mit dem letzten Zuge Matt geben soll; die Fassung des Originales lautet: „Albi primo trahunt et matabunt nigros in quinto tractu et nigri non mutabunt (dürfen sich nicht bewegen) donec audiant scac; trahe etc. nämlich 1. Sc3. 2. Se4. 3. Th3. 4. Te3. 5. Sf6 † — Ueber ein Beispiel des Abzuges beim Avancement vergleiche man noch Stamma No. 46; wegen consequenter Abzugbildung endlich Sz. III, 93 unt. und 468 unt.

Schwarz. Kb5. Db7. Ta4, b1. Le5, g6. Se2, f4. Bb4, b6, c7, d4, d6. Matt in 13 Z. nach 1. Ld7 c6. 2. Dc4. 3. Da6 durch 4. Sc6. 5. Sd4. 6. Sc6. 7. Sb4. 8. Sc6. 9. Sd4. 10. Ld2 etc.; man vergleiche Pos. 71 S. 86, Pos. 238 S. 200, ferner Sz. II, S. 336, sowie Mendh. T. B. S. 12. Ueber die eigenthümliche Verwendung des Abzuges zu einer Tendenzaufgabe sehe man Pos. 171 S. 171. Beiläufig mag noch der Fall erwähnt werden, dass unter Umständen die Pointe eines Erzeugnisses in der Nichtnutzung eines vorhandenen vielmehr in der Neubildung eines anderweitigen Abzuges besteht, wie in folgender Composition von Rosmann: Weiss. Kf3. Tc6. Lb7. Bb5, e3, g2. Schwarz. Kd5. Matt in 5 Z. durch 1. Le8. 2. Lh3. 3. g4. 4. Lg2. 5. Kf4 ╪.[6]

2. Doppelplan.

Die bahnende Figur hemmt eine feindliche Schachdrohung, während der gebahnte Stein seinerseits einen wirksamen Angriff droht, man sehe Pos. 514; dabei können übrigens beide Figuren verschiedenartiger Wegnahme ausgesetzt sein oder werden. Zu ähnlichem Zwecke erfolgt die Bildung oder Nutzung eines Abzuges, indem die aufdeckende

514.

L. Kieseritzky.

Schwarz.



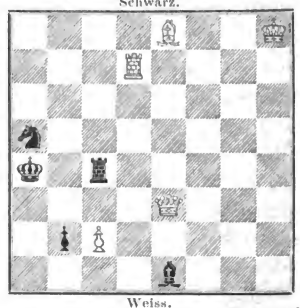
Weiss.

Matt in 4 Z. durch 1. Se5 etc.

515.

R. Schurig. Magdeb. Schachztg.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 3 Z. durch 1. De5 etc.

[6] Andere Fälle der Nichtnutzung finden sich in Sz. II, S. 201 oben und im ersten Eraturnierproblem von Torre. Ueber die einfache Anwendung des Abzuges vergleiche man noch Pos. 65 S. 83, ferner Stamma No. 55 und erinnere sich hierbei an das sogenannte Abzugopfer S. 292. Endlich als geeignete Vorbereitung eines Abzuges sehe man noch Aufg. 26 von Anderssen.

Figur einem feindlichen Schachangriff durch Zwischenstellung begegnet und zu gleicher Zeit die aufgedeckte ihrerseits Schach bietet, man sehe Abzugbildungen in diesem Sinne unter Pos. 101 S. 119, Sz. II, 56, VIII, 70 und namentlich X, 77 oben, fener eine Abzugnutzung unter Pos. 515.

III. Vorpläne.

Unter den Vorplänen werden alle Nebencombinationen der Vorbereitung begriffen, welche ein die Wirksamkeit der Hauptvorbereitung bedingendes Vorstadium herstellen [7]. Sie betreffen entweder den Stand des eigenen Königs der handelnden Partei und erscheinen dann als Sicherungspläne, oder sie beziehen sich auf die Stellung einzelner feindlicher Figuren und werden dann unter dem Ausdruck der Hülfspläne zusammengefasst.

a. Sicherungspläne.

Die Sicherungspläne haben den Zweck, im Voraus gewisse Angriffe der Gegenpartei auf den eigenen König abzuschneiden, welche den Zweck der Hauptvorbereitung bei deren unmittelbarer Ausführung durch störendes Schachgebot hemmen könnten. Die Sicherstellung wird entweder durch Ablenkung der feindlichen störungsfähigen Figur herbeigeführt oder durch Verstellung ihrer hinderungsfähigen Wirksamkeit erreicht.

1. Durch Ablenkung.

Die Ablenkung erfolgt gewöhnlich durch ein Opfer, sei es eine directe Aufopferung oder ein Drohopfer. In ersterer Beziehung sehe

[7] Es handelt sich um Garantie der Wirksamkeit des Hauptplanes, also weder um seine Ermöglichung überhaupt (wie in Pos. 478, 479) noch um selbstständige Unterstützung des entscheidenden Schlussangriffes (wie in Pos. 480 S. 286). Stehen mehrere auf einander folgende Opfer im Causalzusammenhang, wie bei consequenter Räumung und Bahnung (Pos. 398, 400), so liegt daher ebenfalls kein Vorplan, vielmehr eine gewöhnliche Häufung mehrerer Opferfälle vor, vergleiche S. 284 ff. Als charakteristisches Beispiel vergleiche man noch folgende Composition von Brown: Weiss. Ka4. Dg1. Tg8. Sb5, d3. Ba2, b2. Schwarz. Kc4. Dh4. Ld8, h7. Sf3. Ba5, d6, e2, e4. Matt in drei Zügen (Sz. 1859 S. 60). Das Anfangsopfer 1. Dc5 dc erzwingt nicht nur Bahnung für nachfolgende Thurmdrohung 2. Td8:, sondern sperrt auch das Feld c5, da bei unmittelbarer Drohung 1. Td8: Dd8: 2. Sf4 Schwarz die Dame g1 schlagen und das Feld c5 für seinen *König* gewinnen könnte; das Damenopfer hat daher auch die Natur eines Vorplanes.

man folgendes Erzeugniss „Weiss. Ka1. Td2, f6. La2, e3. Se1. Bh6. Schw. Kh8. Dh3. Ta8. Lf3. Sc3, e4. Bb6, c7, g4, h7. Matt in 4 Z.," in welchem die Ablenkung des Thurmes a8 von a2 zur ungestörten Bildung eines Doppelplanes (2. Ld4) dient und vergleiche dazu Pos. 165 S. 168, worin das Ablenkungsopfer der Dame die Sicherung einer einfachen Drohung bezweckt. Ueber die zweite Opferart sehe man Pos. 516 und vergleiche dazu unsere ausführlichen Erörterungen in Sz. 1858 S. 397—403, sowie nachträglich Sz. 1859 S. 31 (No. 977) und 1860 S. 190 (No. 1116). — Endlich verdient noch die Möglichkeit Erwähnung, dass die Ablenkung der störungsfähigen Figur sie zugleich auf ein zum Zwecke des Ersatzopfers geeignetes Feld hinführt, man sehe Pos. 66 S. 83 und vergleiche dazu noch Aufg. 29 von Anderssen.

516.

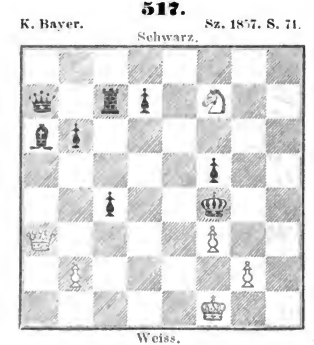
Stamma, 47. v. Oppen, S. 68.



1. h7† Kh8. (Falls Kf8 so Te1 etc.)
2. Lb2 Db2: 3. Te1 etc.

517.

K. Bayer. Sz. 1857. S. 71.



Matt in drei Zügen.
1. Dc5 bc. 2 Kf2 etc.

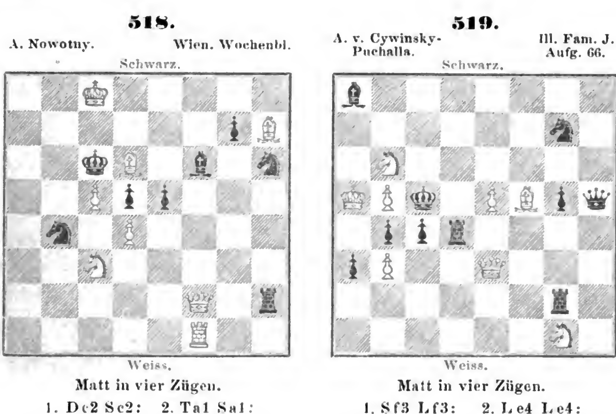
2. Durch Verstellung.

Ein Beispiel directer Aufopferung zu diesem Zwecke, insbesondere zur Versperrung, gewährt folgende Composition von Schultz (Sz. 1860 S. 256): Weiss. Kc1. Tf4, g8. Lg5, h1. Sb5, f8. Ba4, a5, b2. Schw. Kc5. Tf7. Sb7, h7. Bb4, b6, c7, d7. Matt in 5 Z. durch 1. Se6 dc. 2. Le7† 3. Tg2 etc. Ein Drohopfer zur Verschiebung ist in Pos. 517 vorgeführt, für dieselbe Opferart zur Versperrung vergleiche man Pos. 78 S. 93, ferner No. 1076 in Sz. 1860 S. 84. Als ein Beispiel der Verdeckung sehe man folgende Composition: Weiss.

Ke3. Dg2. Tb1 Lb2. Sa4. Bb5: d3. Schw. Kd5. Dh8. Tf7. Le6, g7. Sf3. Bd6, h6. Matt in 3 Z. durch 1. Lg7 Tf6: 2. d4 etc., und vergleiche endlich noch unsere ausführlichen Erörterungen in Sz. 1859 S. 4—6.

b. Hülfspläne.

Die Hülfspläne bezwecken eine zur entscheidenden Wirkung des Hauptplanes erforderliche Verrückung feindlicher Figuren, welche gewöhnlich in Verstellung (519), zuweilen auch in Ablenkung (518) besteht.



518. A. Nowotny. Wien. Wochenbl.

Schwarz. — Weiss.

Matt in vier Zügen.

1. Dc2 Sc2: 2. Ta1 Sa1: 3. Le4 de. 4. d5 ✝.

519. A. v. Cywinsky-Puchalla. Ill. Fam. J. Aufg. 66.

Schwarz. — Weiss.

Matt in vier Zügen.

1. Sf3 Lf3: 2. Le4 Le4: 3. Dc3 bc. 4. b4 ✝.

In beiden trefflichen Compositionen bildet die in den Schlusszügen hervortretende Grundlage ein Räumzwangopfer (vergl. S. 298 oben), dessen wirksame Darbringung durch die vorangehenden Züge des Vorplanes erst entscheidenden Erfolg gewinnt[8]. Dabei tritt die Verstel-

[8] In Pos. 518 dient zur Ermöglichung des Schlussangriffes zunächst das Damendrohopfer 1. Dc2, welches den Springer von d5 ablenkt, da bei Wegnahmed urch den Thurm die einfache Mattführung 2. Lg6 Sf7. 3. Lf7: 4. Le8 zu ungestörter Ausführung gelangen würde. Nach 1... Sc2: bedarf es aber noch zur Sicherung des Schlussmanövers gegen die mögliche Deckung des auf b4 event zurückkehrenden Springers einer wiederholten Ablenkung des letzteren durch 1. Ta1 Sa1:. In Position 519 würde die unmittelbare Ausführung der Schlusscombination Dc3 zunächst an Td4—h4 scheitern und es ist deshalb Absperrung dieser Linie durch Verrückung eines feindlichen Steines nach e4 erforderlich. Hierzu dient La8 und

lung in Pos. 519 als Absperrung (des Thurmes d4 von der Linie e4—h4) auf, während folgende Compositionen eine Versperrung gewöhnlicher Art vorführen: a) Weiss. Ka5. Db7. Tb2. Lg3. Sc3. Bg4. Schw. Kc5. Dh6. Td2, h8. Lg1. Sc2, g2. Ba6, e4, f6, g6. Matt in 5 Z. durch 1. Le5 fe (Versp. der Linie für Dh6—g5—d5). 2. Tc2: Kd4. 3. De4 nebst der Combination des klassischen Epigramms, Pos. 390 S. 254. (4. Eraturnierproblem von Bayer und Eins. zu Tirnau). b) Weiss. Ke1. Dd1. Ta6, f2. Lf7. Sh3. Bc3, d2, f3, g2, h5. Schwarz. Kf5. Ta3, b7. Lb1, g3. Ba4, b5, d3, d7, f6, g7, h7. Matt in 5 Z. durch 1. Db3 Tb3: 2. Td6 Ld6: 3. g4 † 4. Te2 † 5. d4 ‡. (Von Bayer, Sz. 1858, S. 258.)

DRITTES KAPITEL.

Tempinutzungen.

Als Tempinutzungen können alle Combinationen angesehen werden, deren Erfolg sich unmittelbar auf das Zugverhältniss der Parteien stützt, indem sie entweder den Gewinn eines freien Zuges für die handelnde Partei herbeiführen oder die Zugpflicht der Gegenpartei zum Vortheile einer entscheidenden Erwiderung ausbeuten. Es lässt sich hiernach zunächst der Zuggewinn von dem Zugzwang unterscheiden.

I. Zuggewinn.

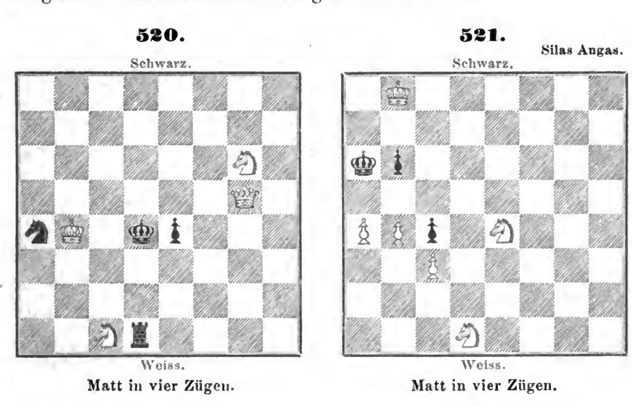
a. Hauptfälle.

1. Erhaltung einer Angriffsstellung.

Das Tempo des Anzuges ist für die handelnde Partei insofern ungünstig, als sie eine entscheidend vortheilhafte Position durch Erfüllung der Zugpflicht aufgeben müsste. Es kommt in solchem Falle

als Mittel das Drohopfer des weissen Laufers auf e4. Doch würde die unmittelbare Darbringung dieses Opfers, also 1. Le4, an der Variante 1. . . cb: scheitern, da hierauf 2. Db3: (beste) Te4: (falls Le4: so Sd7 †) dem feindlichen Laufer die Herrschaft auf das Feld d5 lassen würde. Zur Vereitlung dieses Zwischenfalles beginnt deshalb die eigentliche Lösung mit 1. Sf3 Lf3: (beste), worauf nun bei 2. Le4 die gedachte Variante 2. . . cb an 3. Db3: Te4: 4. Dd5 † scheitert und das Hauptspiel 2. . . Le4: 3. Dc3 bc. 4. b4 † zur Wirksamkeit gelangt.

darauf an, dieselbe Position mit dem Gewinn eines Zuges herbeizuführen, welcher sodann die Zugpflicht auf die Gegenpartei überträgt. In dieser Beziehung sind die drei in Linien wirkenden Figuren, vorzüglich aber die Dame vermöge der grossen Beweglichkeit, geschickt; man sehe Pos. 520, in welcher Schwarz am Zuge durch irgend welche Bewegung seine Stellung entscheidend compromittiren würde, während Weiss nach 1. De5† 2. Df4† durch 3. Dg5 dieselbe Stellung, aber mit dem Gewinn eines Tempo, herbeiführen kann und nun die Gegenpartei zu jenem entscheidenden Nachtheile zwingt. Man vergleiche übrigens die betreffende Erörterung in Note 9 S. 110.



Matt in vier Zügen. | Matt in vier Zügen.

2. Pattverhütung.

Die unmittelbare Ausführung der entscheidenden Angriffscombination würde an einer Pattstellung scheitern, und die handelnde Partei muss, um Zeit für ihre Operationen zu gewinnen, dem Gegner vorerst Gelegenheit zu möglichen Zügen eröffnen. Dieser Nothwendigkeit entspricht meist ein Opfer, dessen Annahme durch einen Bauer demselben freie Thätigkeit gewährt oder dem festgestellten Könige ein Feld zur Erfüllung der Zugpflicht räumt. Hierbei können natürlich noch andere Opferzwecke, wie in Pos. 521 die Sperrung, concurriren. Man vergleiche folgende schöne Composition von Möllerström in Copenhagen: Weiss. Ke4. Th4. Ld3, e3. Sc3. Ba5, c5, f5, g3, g6. Schwarz. Kf6. Ba6, c6, e5, g7. Matt in vier Zügen

durch 1. Lb5 cb. 2. Lg5† 3. Ke5: etc., oder 1... Ke7. 2. Lc6: etc. Zuweilen erfolgt die Pattverhütung durch Bildung eines Abzuges, welche dem feindlichen Könige oder einem bis dahin gefesselten Steine Bewegung gestattet; doch wiegt gewöhnlich in diesem Falle eine andere Rücksicht (vergl. Pos. 512), namentlich die Tendenz des Zugzwanges, vor.

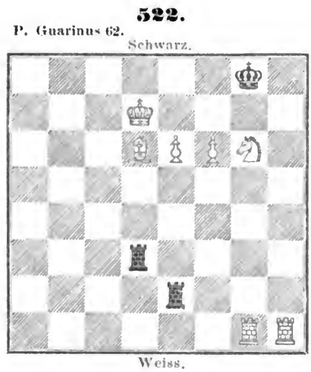
b. Besondere Fälle.

Die Erfüllung der Zugpflicht, ohne die entscheidende Angriffsstellung aufzugeben, macht oft bei der Vorschrift qualificirter Zügezahl den Gewinn freier Züge nothwendig. Nicht immer bieten sich zur Ausfüllung der vorgeschriebenen Zahl Zwischencombinationen wie in Pos. 346 S. 238, sondern es ist noch häufiger ein geeigneter Vorbereitungszug, welcher gegen mögliche Vertheidigungen die Hauptcombination sicher stellt oder zur Aushülfe noch eine andere Entscheidungsmöglichkeit vorbereitet. Man sehe Pos. 522 und vergleiche No. 1, 3, 5, 7, 8, 9 der

522.

P. Guarinus 62.

Schwarz.



Weiss.

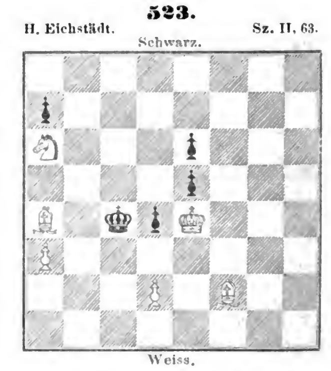
Matt in genau drei Zügen.

1. Sf8† Tg3. 2. Th7 etc.

523.

H. Eichstädt. Sz. II. 63.

Schwarz.



Weiss.

Matt in sieben Zügen.

1. Lg1. 2. Lb6. 3. Ke5: 4. Ld1. 5. a4. 6. Lg4. 7. Le6 ‡.

in v. d. Lasa's Erinnerungen aus Lucena's Werk mitgetheilten Erzeugnisse. Die obenstehende Position 523 enthält verschiedenartige Tendenzen der Zugnutzung und mag gewissermassen als Uebergang zu der zweiten Hauptform, dem Zugzwange, dienen. Man vergleiche in demselben Sinne noch folgende zwei Compositionen von Bayer: a) Weiss. Kc8. Lf5. Sd7, e8. Bf2. Schw. Kc6. Bb5, d6, f6. Matt in 6 Z.

durch 1. Le4. 2. Lc2. 3. Ld1. 4. Lc2. 5. Ld1. 6. Lf3, a4 ╪. b) Weiss. Kh6. Th4. Lc1. Se8. Schw. Kf5. Ba5, e5, e6, e7. Matt in 5 Z. durch 1. Lb2. 2. La1. 3. Lc3. 4. La1 Kf6. 5. Tf4 ╪. In allen diesen Beispielen tritt vorzüglich die zur Zugnutzung vornehmlich geschickte Thätigkeit des Laufers hervor; ein verwandtes Erzeugniss in Betreff der Dame und in praktischem Sinne bietet Pos. 236 S. 200.

II. Zugzwang.

Der Zugzwang besteht in einer solchen Combination, welche der handelnden Partei aus dem Umstande, dass die Gegenpartei der Anforderung des Zuges genügen muss, entscheidende Vortheile erwachsen lässt. Diese Erscheinung, dass die Erfüllung der Zugpflicht an sich die Stellung compromittirt, entspringt entweder aus Mittellosigkeit der Gegenpartei, welche bei geringer Auswahl an Zügen durch deren gezwungene Ausführung den Stand verschlechtert, oder sie ergiebt sich aus einer so ungünstigen Postirung aller Stücke, dass diese bei jeder nur möglichen Bewegung ihre Wirksamkeit gegenseitig behindern und hierdurch wesentlich den Angriffsplan der handelnden Partei fördern.

a. Mittellosigkeit der Gegenpartei.

Der Zugzwang hat in diesem Falle ähnliche Tendenzen wie die Aufopferung, nur fällt das prinzipielle Merkmal der letzteren, die Hingabe einer Figur, im Allgemeinen fort, obschon auch der Zugzwang (in demselben Momente) mit einem Opfer zusammentreffen kann. Hat die Gegenpartei nur den König allein, so tritt die Tendenz der Hineinziehung in den Vordergrund; der König wird vermöge seiner Zugpflicht auf ungünstige Punkte gedrängt. Finden sich neben dem König noch einige andere Figuren, namentlich zugfähige Bauern oder vereinzelte Officiere, so handelt es sich entweder um wirksame Feststellung der ersteren oder geeignetes Kommen lassen, in Betreff der Officiere aber um Fesselung oder Weglenkung von entscheidenden Punkten durch Nöthigung zur Zugpflicht.

1. Ablenkung und Bahnzwang.

1. Einfachste Beispiele: a) Weiss. Kd7. Sa6, c1. Bb5. Schw. Ka8. Se6. Ba7, h4. Matt in 5 Z: 1. Kc8 etc. Von Graf Bark zu

Malmoe. b) Weiss. Kg8. Te2. La2, c7. Bd3, f3. Schw. Ke8. Le7. Matt in 5 Z: 1. Le6. 2. Lg4. 3. Lb8. 4. Kf7 etc. Von Prager. — Mit Feststellung: c) Weiss. Ka5. Dh2. Lb2. Bc2, e2. Schw. Kc4. Sf5. Bc5, d7, e3. Matt in 2 Z. Von Möllerström.

2. Bahnzwang-Opfer eines Officieres zur Bauerförderung: Weiss. Kh2. Sd5, e3. Bf2, g4, h5. Schw. Kg5. Bf4, h6. Matt in 3 Z.: 1. Kh3 f3. 2. Sg2 etc. Von Wenzelides. — Räumzwang zu gleichem Zweck, mit Feststellung: Weiss. Kb7. Lg6. Sd2, d4. Bb3, c2. Schw. Ka5. Bc5, d5. Matt in 4 Z.: 1. Sc6. 2. Sc4. 3. Ld3 etc. Von Salpius. Vgl. noch Sz. 641, 1855 S. 39.

2. Sperrung.

Ein zugpflichtiger Bauer rückt auf ein Nebenfeld des Königs, und ein Officier der handelnden Partei, gewöhnlich ein Springer, der bis dahin jenes Feld beherrschte, kann nun zu wirksamem Angriff übergehen. Schema: Weiss. Kc2. Ld7. Sd5. Be3. Schw. Kc4. Bb5, c5, d6. Matt in 2 Z. Man vergleiche übrigens Pos. 10 S. 24.

3. Entblössung.

Ueber den einfachsten Fall der Entblössung, zu Gunsten der Wirksamkeit eines Laufers, vergleiche man die auf Seite 314 unten angegebene Composition. Zusammengesetzter erscheint der sogenannte **Abzugzwang**, zunächst durch einen feindlichen Officier: Weiss. Kd8. Tb8. Le4. Sf3. Bc3, d2, e5, h5. Schw. Kc6. Sd5. Bc4, c5, e6, g5, h6, h7. Matt in 4 Zügen durch 1. Se1. 2. Lg2. 3. Sf3 S—. 4. Sd4 ╪ [9]; sodann durch einen Bauer, man sehe die für Zugnutzungen instructive Composition 524.

4. Hineinziehung.

1. Die Gegenpartei hat allein den König, welcher in ein künst-

[9]) Man vgl. die, auf S. 144 Mitte angeführte, Aufgabe von Hanstein, ferner ein Erzeugniss von Möllerström: Weiss. Ka1. Te3. Sd3. Bc2, c5, d4, f5. Schwarz. Ka3. Lb3. Ba4, b4, c6, d5, e4, f6, h6. Matt in 5 Z.: 1. Sb2. 2. Sd1. 3. Th3. 4. Se4: etc., ausserdem noch No. 933 der Sz 1858 S. 306 von Koch in Frankf. a/M. — Zu unterscheiden ist das verwandte Abzugsmanöver als Drohung (nicht als Zugzwang): Weiss. Kd7. Da1. Tf2. Lb5. Sc4, b5. Ba6. e2. Schw. Kd5. Le4, g5. Ba7, c5, d4, d6, g7. Matt in 3 Z.: 1. Dh1 g6. 2. Tf5 etc. Vgl. Sz. 283 in 1850 S. 192 und 27 in 1846 S. 212.

liches Figurenmatt, gewöhnlich des Thurmes oder Laufers, theils mit theils ohne Hineinziehungsopfer, gedrängt wird: a) Man sehe Pos. 35 S. 33 (=P. Guar. 58) und vergleiche dazu folgende Ausführung von Rainger: Weiss. Kb4. Th7. Sc1. Bd2, d5, f3. Schw. Kd6. Matt in 3 Z.; b) Weiss. Kf4. Th8. Lf8, h5. Bh6. Schw. Kf6. Matt in 3 Zügen (Laufermatt, resp. Lauf. Th. Matt). Noch sehe man das zweizügige Matt zu Pos. 126 S. 136 und vergleiche in exceptionellem Sinne Pos. 9 S. 23 sowie 80 S. 96.

2. Analog sind die Fälle, in welchen der König nur noch von einigen, bereits festgestellten, Bauern begleitet ist, z. B. Weiss. Kb1. Ld8, g4. Se3, g6. Bb4, g3. Schwarz. Kd6. Be4, g5. Matt in 5 Z. von Wallenrath: 1. Sc5. 2. Le7. 3. Kc2. 4. Kd2 etc. Man vgl, Sz. 751 in 1856 S. 311, ferner ein Beispiel festgestellter Officiere etc. S. 99 No. a.

3. Hat der König noch zugfähige Bauern, so entscheidet gewöhnlich deren Feststellung, welche nicht selten durch ein Hineinziehungsopfer wie in Pos. 525 erfolgt[2]. Dazu vergleiche man das Schema S. 237 unten sowie folgende Stellung von Kling: Weiss. Kh4. Tf3. Le3, h5.

524.

H. Pollmächer. Sz. IV, 183.

Schwarz.

Weiss.

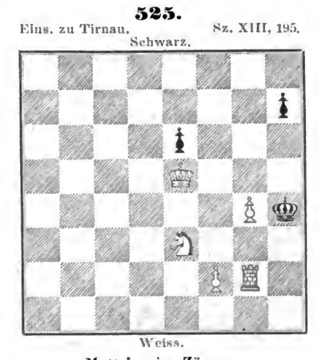
Matt in vier Zügen.

1. Sg5. 2. Ta5. 3. Lb5. 4. Ld7 †.

525.

Eins. zu Tirnau. Sz. XIII, 195.

Schwarz.



Weiss.

Matt in vier Zügen.

1. Th2. 2. Th6. 3. Kf6. 4. Sf5 †.

[2] Natürlich muss die Annahme des Opfers aus dem Zugzwange folgen, da sonst ein gewöhnliches Drohopfer vorläge; man sehe zur Unterscheidung folgende Position (vergl. 1068 in Sz. 1850 S. 403): Weiss. Kc4. Te4, e8. Lh3. Sg6. Bb6. Schwarz. Kd6. Bd7, f3, f4. Matt in 3 Zügen durch 1. Te4—e6. 2. Se5 etc. Das Springeropfer dient hier zur Drohung; stünde aber noch ein weisser Bauer auf f2, so läge Zugzwang vor.

Schwarz. Kh1. Bh2. Matt in 3 Zügen. Ueber die einfache Feststellung ohne Opfer vgl. man Sz. II, S. 63 No. 41.

4. Der König, theils mit theils ohne Bauern, wird in eine Abzugstellung gezogen; man vgl. Pos. 170 S. 171 sowie namentlich Pos. 512. Steht der König bereits in der Richtung der Abzugstellung, so entscheidet für den Abzugzwang seine Nöthigung zum Schlagen: Weiss. Ka1. Tf3. Sa2. Bb3. Schw. Ka3. Bb5, b6, f4. Matt in 4 Zügen durch 1. Kb1. 2. Sc1. 3. Sd3 etc. von Eichstädt; ferner Weiss. Kg1. Te3. La3. Be2, g3, h5. Schw. Kh3. Ba5, e4, g4, h6. Matt in 4 Z. von Dr. C. Meier in Bremen; endlich Sz. 1854 S. 188 No. 592.

5. Anlenkungszwang.

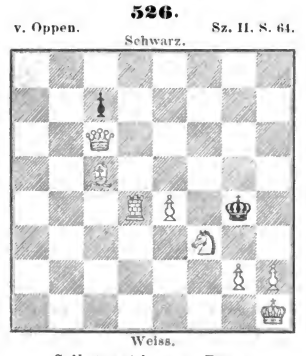
Es ist gewöhnlich ein feindlicher Bauer, der zur Ermöglichung der Schlagthätigkeit eines Bauers der handelnden Partei in dessen Schlagkreis gezwungen wird: Weiss. Kd2. Ld6. Se4. Bd3, e5. Schw. Kd5. Bc6, e6. Matt in 3 Z.: 1. Ke3. 2. Sa5. 3. dc ╪. Diese Combination findet bei Forderungen mis ausdrücklichem Bauermatt vorzügliche Anwendung; als älteres Beispiel, das auch auf unsere Spielregeln passt, kann No. 48 in der Sammlung von Guarinus notirt werden: Weiss. Kf4. Tc7. Lf3. Sf5. Be4. Schw. Ke6. Tb7. Bf6. Bauermatt in 4 Z. durch 1. Sg7. 2. Se8. (Einl.. vgl. S. 168 ob.) 3. Tb7: f5. 4. ef ╪.

2. Bei Selbstmattaufgaben kommt der Zugzwang zur Anlenkung in mannigfacher Gestalt vor. Zunächst wird durch dieses Mittel, wie

526.

v. Oppen. Sz. II, S. 64.

Schwarz.



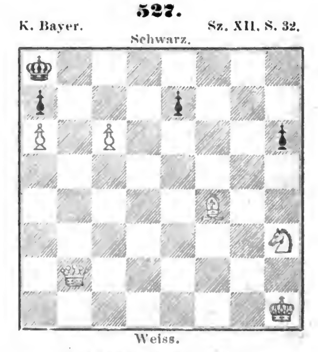
Weiss.

Selbstmatt in neun Zügen.
1. Dg6† 2. Df5. 3. Dg5. 4. Dd2. 5. Td3. 6. Td5. 7. Ld4 etc.

527.

K. Bayer. Sz. XII, S. 32.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in acht Zügen.
1. Le5. 2. c7. 3. c8L. 4. Sg1. 5. Lh2. 6. Lg4. 7. Lf3 etc.

in Pos. 119 S. 130, häufig der entscheidende Schlusszug des Mattsteines erzwungen; sodann wird der Mattstein, namentlich ein Springer, auf solche Weise überhaupt herangezogen, endlich ein einzelner feindlicher Bauer, theils mit theils ohne Opfer, successive herunter gedrängt, vgl. Pos. 526, 527.

6. Gemischte Tendenzen.

1. Vereinigungen kommen unter den genannten Tendenzen des Zugzwanges weit seltener als bei der Aufopferung vor. Dagegen findet sich zuweilen eine interessante Concurrenz zwischen Zuggewinn und Zugzwang. Ein Beispiel solcher Art bietet Aufg. 28 von Anderssen, in welcher die Pattverhütung mit der Ablenkung (im 2. Zuge) zusammentrifft: Weiss. Kf8. Be7, d3, f4, g3, h5. Schw. Kf5. Sg5. Bf6, g4, h6. Matt in 4 Z. durch 1. Ke7 Se6. 2. e8T etc,

2. Was die Häufung verschiedener Zwecke in derselben Composition betrifft, so sehe man folgendes hübsche Beispiel von Leow: Weiss. Kc5. Th6. Bb2. Schw. Ka4. Lb5. Ba6, b3. Matt in 4 Z. durch 1. Th1 Ka5. 2. Ta1. 3. Ta2 etc., und vergleiche Pos. 523.

3. Von besonderer Wichtigkeit ist endlich die Verbindung mehrerer Tendenzen, welche den Uebergang zu Compositionen mit allgemeinem Zugzwang bildet. Als ein Beispiel sehe man Pos. 69 S. 85, in welcher 4. Kb7 entweder zum Ersatzopfer auf b4 oder zur Ablenkung des Springers zwingt. Die Verbindung zwischen Hineinziehung einerseits und Ablenkung oder Sperrung andererseits wird durch nachfolgende Compositionen illustrirt: a) Weiss. Kc1. Da5. Tb3. Sg5. Schw. Kf4. Sf7. Bg4. Matt in 2 Z. von Clara S. in Philadelphia. b) Weiss. Kd4. Dg2. Lc1. Bb5, c6, d7, f5, g4, h6. Schw. Kd6. Ld8. Sb1. Bb6, d3, f6, f7, h7. Matt in 3 Z. durch 1. Dd2 etc., von K. Bayer.

b. Verrückungszwang.

Es sind entweder die wenigen Steine der Gegenpartei so ungünstig postirt, dass gewisse Angriffsfiguren der handelnden Partei entscheidend auf jede Bewegung derselben einwirken können, oder die ganze Stellung der Gegenpartei, obschon sie mit einer grösseren Anzahl von Officieren versehen ist, leidet an einer so durchgreifenden Schwäche, dass jede Vertheidigung nach der einen Richtung eine neue und entscheidende Blösse in anderer Richtung hervorruft.

1. Wirksamkeit einzelner Officiere.

1. Die vorzüglichste Bedeutung hat vermöge ihrer grossen Beweglichkeit die Dame, namentlich den kleineren Officieren gegenüber. Zunächst ein einfachstes Beispiel gegen den Springer: Weiss. Ke6. Dh8. Schw. Kf8. Sg8. Matt in 3 Z. Die Dame geht auf h7, der Springer zur Deckung nach h6, worauf die Dame auf g6 zum Zuge zwingt. Gegen den Thurm: Weiss. Kb2. Dd6. Sd1. Ba5, b4. Schw. Kc4. Tc5. Ba6, c6. Matt in 3 Z. durch 1. Kc2 etc. Ferner gegen Thurm und Laufer: Weiss. Kf7. Dg2. La5. Sg4. Bd5, h2. Schw. Kg5. Td4. Lh6. Bd6. Matt in 4 Z. von Dragatin: 1. Ld2 Tf4. 2. Sf6 † Kf5. 3. De2 etc. Endlich gegen mehrere kleine Officiere: Weiss. Kh1. Df3. Lc5. Se4. Schw. Ke1. Ld2. Sa2, e3. Bc3, c4. Matt in 3 Z. durch 1. Ld4. 2. Sc3 etc.

2. Von den kleineren Officieren übt der Laufer gegen den Thurm, und der Springer gegen den Springer entscheidende Wirksamkeit: a) Weiss. Kc7. Le5. Ba4, c3, e4. Schw. Kc5. Td1. Ba5, c4, d7. Matt in 5 Z. von Eichstädt: 1. Lg3 Td2. 2. Lh4 d6. 3. Lg3 Td4. 4. Lf2 d5. 5. Ld4 ╪. b) Weiss. Kg6. Da6. Sb7, e2. Bg3. Schw. Ke5. Sd4, f5. Bd6, e6, g4. M. in 4 Z. nach 1. Sc3 † durch 2. Dd6 ╪ 3. Sa5 oder 3. Sd8 etc. Zuweilen entscheidet auch der Springer gegen den Thurm: Weiss. Kc1. Le1. Sc3, d4. Schw. Ka1. Te3. Ba2, b3, c4. Matt in 5 Z.

2. Allgemeiner Zugzwang.

Die Gegenpartei compromittirt durch Erfüllung der Zugpflicht, sie mag ziehen was sie will, ihre Stellung, indem sie nicht etwa von einem bestimmten oder mehreren undeckbaren Angriffen bedroht ist[3], sondern, durch irgend welchen Zug, der handelnden Partei einen entscheidenden Angriffspunkt eröffnet. In praktischem Sinne vergleiche man die auf S. 198 ff. dargelegten Positionsverhältnisse und vergleiche als Uebergang zu künstlichen Compositionen nachfolgendes Erzeugniss

[3] Dergleichen Fälle, dass die Gegenpartei bestimmten Angriffen nicht mehr ausweichen kann, finden sich in Pos. 92 S. 102, 161 S. 167, auch in Pos. 63 S. 83. Ein interessantes Selbstmatt, das auf diesem Gedanken beruht und gleichsam einen Uebergang zum allgemeinen Zugzwang bildet, ist von J. G. Schultz in Upsala componirt: Weiss. Kc5. Df8. Tf6. Le8. Sg2, h7. Bc6, e2. Schwarz. Ke4. Dg3. Le1. Sa3, a8. Ba5, c7. In 4 Zügen nach 1. Tf4 ╪ Df4: durch 2. Dd6 etc. (Sz. 1859 S. 203.)

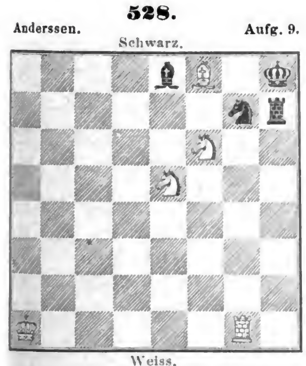
von Silas Angas: Weiss. Kh2. Le5. Sd7. Bd3, f4, h3. Schw. Kh4. Tg6. Se1. Be3, e6, f5, h5, h6. Matt in 4 Z. durch 1. Lf6† Tf6: 2. Se5 e2. 3. d4 etc.

1. Der entscheidende Zwangszug der handelnden Partei besteht zunächst lediglich im Zuggewinn, namentlich durch Bewegung des Königs wie in Pos. 528 und 529.

528.

Anderssen. Aufg. 9.

Schwarz.



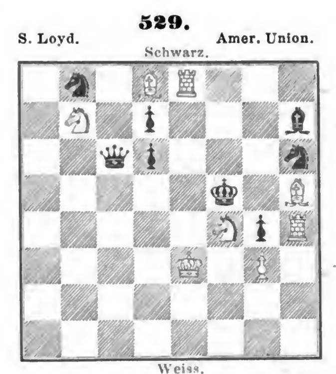
Weiss.

Matt in drei Zügen durch 1. Kb1.

529.

S. Loyd. Amer. Union.

Schwarz.



Weiss.

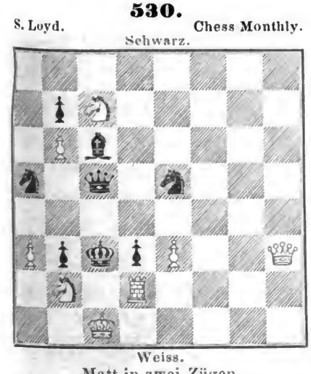
Matt in drei Zügen durch 1. Kd2.

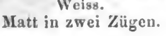
2. Die Zwangscombination gründet sich auf entscheidende Einwirkung der beweglichen Dame, Pos. 530 und 531. Man vergleiche eine hübsche Composition von Hendel: Weiss. Kc1. Db2. Td3. Lf7, g3. Bb5, e2, e6, g4. Schw. Ke4. Dg8. Sc4, h7. Bc5, e7, g5. Matt in 2 Z. (Ill. F. J.)

530.

S. Loyd. Chess Monthly.

Schwarz.





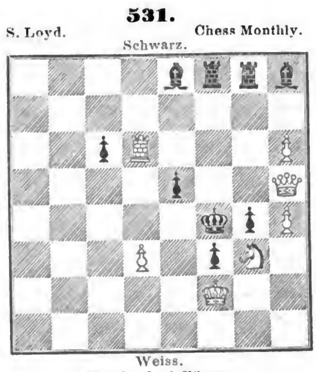
Weiss.

Matt in zwei Zügen.

531.

S. Loyd. Chess Monthly.

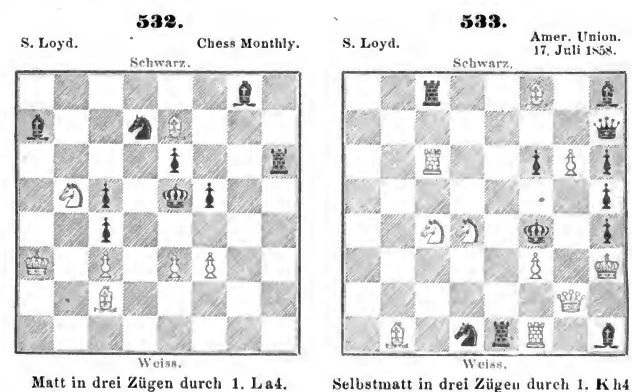
Schwarz.



Weiss.

Matt in drei Zügen.

3. Der entscheidende Zwangszug erscheint als eine feine Vorbereitung, gewöhnlich zu einer im Voraus berechneten Abschneidung wie in Pos. 532, oder Hinterstellung wie in Aufgabe 57 von Anderssen: Weiss. Kh7. Te4. Lc3, g6. Sf2. Bc4, d5, f3, h2. Schw. Kf6. Lc7. Ba7, b6, d6, d7, e5, f4. Matt in 3 Z. durch 1. Lb4. — Wie sich diese Combinationen endlich auch im Selbstmatt anwenden lassen, mag Pos. 533 zeigen.



Matt in drei Zügen durch 1. La4.

Selbstmatt in drei Zügen durch 1. Kh4:

ZWEITE ABTHEILUNG.

Figuren-Eigenschaften.

Unter den speciellen Eigenschaften der einzelnen Figuren tritt die Fähigkeit zur Mattsetzung in den Vordergrund; ausserdem zeichnen sich noch solche Eigenschaften aus, welche durch Zusammenwirken eines Steines mit anderen Figurenarten hervortreten. Hiernach kann man die Mattkraft, verschiedene Eigenschaften und das Zusammenwirken mehrerer Figuren von einander scheiden.

ERSTES KAPITEL.

Mattkraft.

I. Dame.

Die Einwirkung der mattsetzenden Dame auf den Gegenkönig ist entweder möglichst vollkommen, oder sie erfolgt, bei theils grösserer theils geringerer Entfernung, allein in gerader oder schräger Linie.

a. Vollmatt.

Diese Mattart setzt Deckung der unmittelbar an den feindlichen König herantretenden Dame voraus, welche gewöhnlich durch einen Bauer oder auch durch ihren König gestützt wird. Man sehe folgende Stellung: Weiss. Kb2. Dg7. Sf5. Be5. Schw. Ke6. Ld5. Sf6. Be4. Matt in 3 Z. durch 1. Sd4. 2. Dc7. 3. Dc3 von Rosmann und vgl. dazu Pos. 492 S. 290 sowie Aufg. 27 von Stamma (= Ponz. Sc. 1): Weiss. Kg2. Dd7. Sc3, e7. Bd3, f2, g3. Schw. Kb8. De1. Lb7. Sf3. Ba5, b6, c7, g4. Matt in 7 Z. Aehnliche Beispiele finden sich noch in Pos. 73, 74, 75, 77 S. 88—90, ferner Pos. 510 S. 304, endlich Pos. 400 S. 258 und S. 92 unten rechts.

b. Frontmatt.

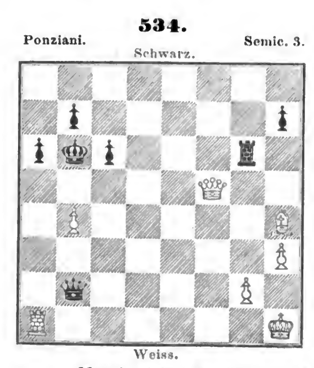
Das Frontmatt ist eine Art Reihenmatt in der Wirkung des Thurmes, jedoch mit dem Unterschiede, dass es auch die nächsten beiden schrägen Felder dem Könige nimmt, man sehe Pos. 534 unten und vgl. dazu die Compositionen von K. B. auf S. 92 unten (Var. 1. Sc2 Kd5. 2. Tc4 Kc4:), und S. 165 Anm. 5, ferner S. 99 oben No. a, Pos. 353 S. 242. Ein Frontmatt am Rande findet sich in Pos. 391 S. 254, sowie in folgendem schönen Selbstmatt von Plachutta in Insbruck: Weiss. Ka5. Dh1. Te1, g5. Le3, e6. Sb3, e4. Ba6, d3. Schw. Kc2. Dd6. In 6 Z. durch 1. Tg2. 2. Sc1. 3. Tg4. 4. Lc5. 5. Dh8. 6. Ta4. Endlich über das Frontmatt in der Ecke sehe man folgendes Selbstmatt von M. Bezzel in Ansbach: Weiss. Kh7. Df6. Tg5. Bg2. Schw. Kh4. De2. Tg8: 1. Tg8. 2. Dg6. 3. Dh6. 4. Kh8. Noch vergleiche man Sz. II S. 277, No. 150.

c. Diagonalmatt.

Man sehe Pos. 535, sowie folgende Composition von Healey: a) Weiss. Kb3. Dh6. Te1. Lc4. Sg3. Schw. Kd4. Tb6, d8. Ld6. Sf4. Bb4. Matt in 3 Z. durch 1. Te5 etc., und vgl. dazu Aufg. 664 in Sz. 1855 S. 143, ferner den Schluss einer interessanten Partie in Hirschbach's Schachztg. Band 3 S. 46, endlich Brede Alm. No. 1.

534.

Ponziani. Semic. 3.

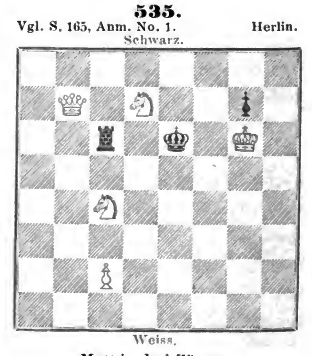


Matt in sieben Zügen.

1. Ld8† 2. Ta6† 3. Dd7 Kb8 4. Dc7. 5. Dc8. 6. Lb6. 7. Db8 †.

535.

Vgl. S. 165, Anm. No. 1. Herlin.



Matt in drei Zügen.

1. Sc5† Kd5. 2. Sc6 Ke4. 3. Dc6 † Ueber 2. 2. . . Kc4: etc. vergl. den Schluss von Pos. 75 S. 90.

II. Thurm.

a. Vollmatt.

Die Stützung des Thurmes erfolgt ebenfalls meist durch einen Bauer, man sehe Pos. 229 S. 197.

b. Reihenmatt, oder gemeines Thurmmatt.

1. Randmatt.

Beispiele finden sich in Pos. 464 S. 280 und 251 S. 205; dazu vgl. man ein Erzeugniss von Wieck: Weiss. Kb3. Tb7. Ld3. Bc4. Schw. Ka5. Ba7. Matt in 3 Z. (J. F. J. No. 176), ferner No. 8 der Sc. von Ponziani: Weiss. Kg1. Ta1, e1. Lg4. Bf5, g2. Schw. Kb8. Dh6. Sb6, d7. Bb7, c7. Matt in 5 Z. Noch sehe man in praktischem Sinne Pos. 207 S. 190 und vgl. wegen des Matt in der Ecke Pos. 52 S. 76, sowie Ponz. Sc. 7.

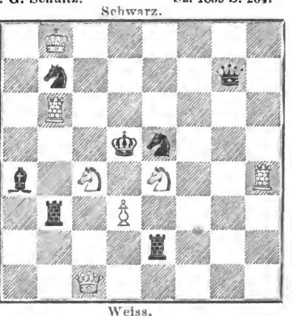
2. Mittelmatt.

Das Mittelmatt stützt sich gewöhnlich auf ein Mattnetz von König und Bauern, man sehe die alte Position unter No. 68 S. 84, sowie die gelungene Nachbildung am Rande, auf S. 286 oben. Ferner vergleiche man die auf S. 301 Matt angegebene Aufgabe von Wieck und No. 27 S. 152 der Wiener Schachztg. von 1855. Auch in Selbstmattaufgaben, namentlich von M. Bezzel, finden sich sehr gefällige Darstellungen dieser Mattart.

531.

J. G. Schultz. Sz. 1859 S. 204.

Schwarz.



Weiss.

Matt in fünf Zügen.

1. Se3. 2. Dc5 3. Sc3† etc.

III. Laufer.

Ein einfaches Matt durch diese Figur findet sich z. B. in Pos. 163 S. 167, And. Aufg. 44; das eigentlich künstliche Matt besteht aber in dem

Diagonalmatt

bei welchem die drei Diagonalfelder des Königsstandes allein von dem mattgebenden Laufer beherrscht werden. Der feindliche König wird

in eine solche Stellung entweder durch Opfer, gewöhnlich der Dame, oder durch Zugzwang gezogen. Die Verarbeitung dieser Combinationen hat, namentlich in neuerer Zeit, eine unverhältnissmässig grosse Anzahl von Compositionen hervorgerufen. Man sehe zunächst Pos. 462 S. 279, Pos. 465 S. 281 und vgl. Pos. 501 S. 297, sowie folgendes Erzeugniss: Weiss. Kh1. De1. Lh3. Sd2, f7. Schw. Kd4. Se4, f4. Matt in 3 Z., ferner And. 32, Brede 20, 38. Die Anwendung des Zugzwanges giebt, wie wir bereits bei Erörterung dieser Combination (vgl. S 317) gesehen haben, zu mancherlei einschlagenden Compositionen Gelegenheit. Als einfachstes Beispiel sehe man zunächst folgende Stellung von White: Weiss. Kh1. Ta4. Lc5, f5. Bd4. Schw. Kd5. Bc6, h3. In 3 Z. durch 1. Tb4. 2. Tb3 etc. Interessanter sind Compositionen, welche eine verschiedenartige Hineinziehung des Königs in mehrfach mögliche Diagonalmattstellungen variiren, z. B.: Weiss. Kb7. Lg5. Sf6, f8. Be4, h6. Schw. Kd8. Be5, f7. Matt in 3 Z. von T. Herlin. Am besten eignet sich Thurm- oder Springer-Opfer zur Hineinziehung, sei es durch Drohung wie in Pos. 501 S. 297 oder durch Zugzwang wie in 126 S. 136. Endlich vergleiche man noch die auf 91 unten, 300 unten, sowie unter No. 196 und 471 angegebenen Erzeugnisse.

IV. Springer.

Das gemeine Springermatt gründet sich auf die Herrschaft des Springers über zwei zusammenstossende Diagonalfelder, es bietet vorzüglich in dem Falle, wenn der andere Springer durch Abschneidung mitwirkt, interessante Positionen. Ausserdem hat der Springer die Fähigkeit zu dem sogenannten erstickten Matt. Als vorangehende Combination, namentlich zur Sperrung oder Hineinziehung, dient gewöhnlich die Aufopferung von Dame oder Laufer.

a. Gemeines Springermatt.

In der Ecke kommt die volle Springerkraft (Pos. 362 S. 245) nicht zur Geltung; man sehe ein interessantes Beispiel mit Zugzwang von Loyd: Weiss. Kc1. Df6. Sd5. Schw. Ka2. Tb1. Lb1. Bc2. Matt in 3 Z., ferner vgl. man Stamma No. 65 sowie Sz. 1859 S. 59 unten. Von dem Randmatt geben Stamma's No. 38 und Ponziani's No. 40 (Var.) Beispiele. Ueber das Mittelmatt vgl. man Pos. 383 S. 251

und 499 S. 296, ferner 521 S. 313, sowie eine doppelte Ausführung für beide Parteien auf dem Titel des holländischen Zakboek für 1861: Weiss. Ke2. Dh7. Lc3. Sg8. Bb5, e3, g4. Schw. Kd5. Dh3. Ta2. Le1, h1. Sc2. Bg2, g5. Matt in 2 Z. (für Schw. mit Nebenlösung.)

b. Doppelspringermatt.

Ein Beispiel in der Ecke bietet Aufg. 4 von Anderssen, vgl. S. 296 unten sowie Sz. 1852 S. 109. Das Randmatt ist durch Pos. 50 S. 75 illustrirt. Endlich über das Mittelmatt sehe man Pos. 537 unten und vgl. Pos. 288 S. 217, ferner S. 246 oben sowie And. Aufg. 30, 49. Noch sehe man folgende hübsche Opfercomposition von R. Schaufuss: Weiss. Kb2. De8. Tf3, g5. Ld3. Sb4, g7. Bf2. Schw. Kd4. Tf6. Lf8. Sd6, e7. Bc5, e5. Matt in 4 Z. (Ill. Ztg. vom 1. Decbr. 1860.)

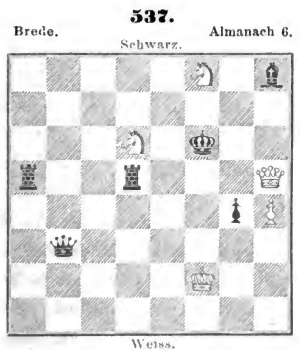
c. Ersticktes Matt.

Die gewöhnliche Ausführung erfolgt in der Ecke, z. B. Pos. 206 S. 190, ferner S. 245 und S. 280 oben. Ausserdem vgl. man Stamma No. 7 sowie die Erörterungen in Sz. 1860 S. 308. Als Selbstmatt hat uns Ponziani ein Beispiel in No. 40 seiner Semic. überliefert: Weiss. Kh1. Tc8. Ld1, d2. Se2. Bg2, h2. Schw. Kg4. Sb2. Bf5, h5. In 5 Z. — Eine interessante Bearbeitung am Rande findet sich in Pos. 538 unten, und über die Ausführung in der Mitte vgl. man Pos. 58 S. 79, sowie S. 82 Note 25.

537.

Brede. Almanach 6.

Schwarz.



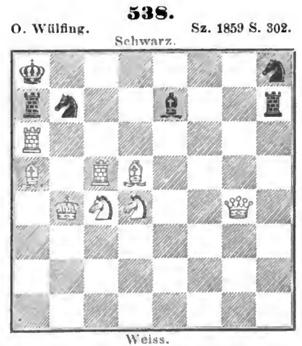
Weiss.

Matt in drei Zügen.

538.

O. Wülfing. Sz. 1859 S. 302.

Schwarz.



Weiss.

Ersticktes Matt in elf Zügen.

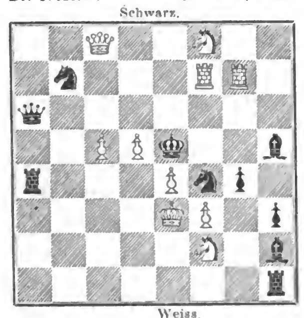
V. Bauer.

Obschon der Bauer (abgesehen vom König selbst) die geringste Mattfähigkeit besitzt, da er lediglich das Mattfeld beherrscht und für sein eigenes Standfeld Stützung verlangt, so giebt doch diese, in alter Zeit (S. 158 Note 96) wichtigste, Mattart zu ebenso interessanten Combinationen wie überraschenden Schlusswendungen (vgl. z. B. Pos. 476 S. 285) mannigfaltige Gelegenheit. In einfachster Gestalt erscheint das Bauermatt unter Mitwirkung der Dame, namentlich am Rande (vgl. Pos. 137 S. 143), man sehe Damiano's Aufg. 62 mit dem Schlussspiel: Weiss. Ka2. Dd6. Tc1. Bb3. Schw. Kb5. Bb4. Matt in 4 Z.; zuweilen erfolgt die Unterstützung am Rande auch durch einen Springer, z. B. Stamma No. 58: Weiss. Kh3. Tg4. Le5. Sd8. Bg2. Schw. Kh5. De1. Tc1. Sf5. Bg6, h7. Matt in 3 Z. durch 1. Tg5† Kg5: 2. Sf7† etc. — Ueber die bei dem ausdrücklich geforderten Bauermatt gewöhnlich noch hinzugefügten Bedingungen vergleiche man S. 158—160; über die entscheidende Wirksamkeit mehrerer Bauern, namentlich zu erfolgreicher Netzbildung, sehe man Pos. 165 S. 168 und Pos. 166 S. 169.

539.

Dr. C. Meier. Am. C. B. S. 297.

Schwarz.



Weiss.

Matt durch Bf3 in neun Zügen.

1. Sg4. 2. Sd7. 3. Tg5. 4. De8. 5. Te7. 6. Db8. 7. Db2. 8. Dh2. 9. f4 †.

ZWEITES KAPITEL.

Verschiedene Eigenschaften.

I. König.

Die active Wirksamkeit des Königs äussert sich vornehmlich als Oppositionskraft gegenüber dem feindlichen Könige, sodann in gewissen Stellungen durch wiederholte Thätigkeit zur Erreichung eines bestimmten Punktes; endlich kommt die passive Eigenschaft seines Schutzbedürfnisses feindlichen Angriffen gegenüber in Betracht.

a. Oppositionskraft.

Zweck dieser Wirksamkeit ist Abschneidung des Gegenkönigs, Erfolg Festhaltung desselben in ungünstigen Stellungen, namentlich am Rand und in der Ecke oder innerhalb eines Mattnetzes. Man erinnere sich in dieser Beziehung zunächst an die Mitwirkung des Königs beim Thurmmatt (S. 325), sodann vergleiche man Pos. 158 S. 164, 167 S. 169; in praktischem Sinne 218 S. 194 sowie Stamma No. 66. Als ein älteres Beispiel (nach alten Spielregeln, aus dem M. S. 7515 fol. 41) sehe man folgende Stellung: Weiss. Kh1. Tb2. Lg1. Schw. Kf4. Tc7. Df3. Schwarz am Zuge gewinnt durch 1. . . Th7† 2. Th2 Kg3 etc. — In praktischen Endspielen kommt es gewöhnlich auf consequente Anwendung gegenwärtiger Eigenschaft an; eine künstliche Bearbeitung in diesem Sinne findet sich in der auf S. 141 Mitte (vgl. Note 67) erläuterten Composition, welche das Schlussspiel im Werkchen *Sensuit* ausmacht. Zuweilen kann die Bewegung des Königs ausser der Abschneidung auch Bahnung oder Räumung eigner Figuren zum Zweck haben oder auch zum Tempigewinn dienen. — Endlich verdient als Kehrseite der Oppositionskraft noch die zur Pattverhütung mitunter erforderliche Entfernung des Königs vom Gegenkönige Erwähnung, man sehe folgende Aufgabe, welche in ihren beiden Varianten einmal die Anwendung der Oppositionskraft, sodann das Gegentheil darbietet: Weiss. Ke3. Tb1. La5, g2. Ba3, d2, f5, g4. Schw. Kc4, Ba4, c5, c7, d3, f6, g5. Matt in 3 Z. durch 1. Lb6† etc. von Napoleon Marache (Phil. Even. Bull.)

b. Fortgesetzte Thätigkeit.

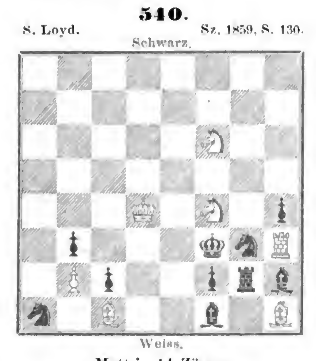
Es giebt Stellungen von so eigenthümlicher Construction, dass allein die Einwirkung des Königs, welcher successive an den entscheidenden Punkt bewegt wird, zur Entscheidung führt, während die Thätigkeit anderer Figuren eine für die handelnde Partei ungünstige Verrückung des bestehenden Positionsverhältnisses zur Folge haben würde. Man sehe Pos. 540, in welcher jene Bewegung durch die Tendenz des Zuggewinnes und gleichzeitige Sicherung des königlichen Marsches verlängert wird, ferner Pos. 541, in welcher es auf Wegräumung eines hinderlichen Steines (Bc3, c4) ankommt. Endlich verdient noch der Fall Andeutung, dass die nothwendige Herstellung einer Doppelkraft, in Abzugsform, allein durch den ebenfalls successive her-

anbewegten König zweckentsprechend erreicht wird: a) Weiss. Kc6. Lb2, e8. Sc8. Bg4. Schw. Ke6. Bb3, g7. Matt in 4 Z. b) Weiss. Kh4. Tg5. Lb5. Se6, f6. Schw. Kd6. Bb6, c7. Matt in 4 Z. von Salpius (Sz. III, 385).

540.

S. Loyd. Sz. 1859, S. 130.

Schwarz.



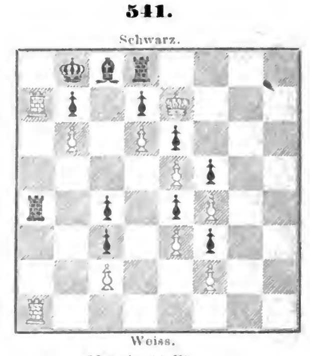
Weiss.

Matt in 14 Zügen.

1. Kc5 Lg1. 2. Kb6 Lh2. 3. Kb6. 4. Ka8. 3. Kb8 etc. bis 13. Kh4: Lg1. 14. Tg3 †.

541.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 41 Zügen.

1. Ta8† Ka8: 2. Ta4‡ 3. Ta8† Ka8: 4. Kd8: 5. Ke7. 6. Kf6 bis 20. Kc4: etc. bis 34. c3 etc.

c. Sicherung.

Abgesehen von Eröffnung eines Angriffes durch Abzugbildung, Räumung oder Bahnung, dient die Thätigkeit des Königs zuweilen dem gleichzeitigen Zwecke, durch Wechselung seines Standfeldes drohenden Zwischenangriffen des Gegners auszuweichen. Eine Art Gegensatz zu dieser Tendenz bildet die sogenannte Scheingefahr, in welcher der König zuweilen gelassen wird, da die Gegenpartei durch Ausführung der möglichen Schachgebote, wie in Pos. 244 S. 202, ihre Stellung nicht verbessert; man vgl. S. 304 unten ff. Durch dergleichen interessante Verwicklungen von Angriff und Gegenangriff erhält aber manche Composition ein ganz besonderes Interesse und bietet dann eine Art Conceptenspiel, das auch in Selbstmattproblemen erfolgreiche Anwendung findet. Man vergl. das dritte und sechste Eraturnierproblem von Campbell, ferner Sz. 1853 S. 409, die Selbstmattaufgaben von T. Harris in Sz. 1860 S. 85 und 127, von Deecke in Sz. VIII S. 409 sowie folgendes Selbstmatt von Nicolajew in Kainsk: Weiss. Kc4. Dh5. Ta3, d6. Sc3, d7. Bb2, d2, e3. Schw. Kc4. Df6. Ta4. Sb7.

Ba7, b6, c6, e6. In 5 Z. durch 1. Db5† 2. d3† 3. Sa2† 4. b4† 5. Sc5 Sc5 ╪.

II. Dame.

Die grosse Beweglichkeit der Dame macht sie zur Leitung zusammengesetzter Manöver vorzüglich geschickt. Zunächst äussert sich jene Eigenschaft in Doppelrichtung[1] des Angriffes, sodann in der Leichtigkeit fortgesetzter Angriffe gegen den feindlichen König, endlich in der Tempokraft gegen andere Officiere. Was den Opferwerth der mächtigsten Figur betrifft, so übt sie bei directer Aufopferung die grösste Gewalt aus zur Hineinziehung resp. Ablenkung, namentlich für nachstehende Mattnetzbildung oder Springer- wie Laufermatts; ebenso geeignet ist sie zu Drohopfern vorzüglich zu Sperrung und Räumzwang; man vgl. die betreffenden Illustrationen im ersten wie zweiten Kapitel der ersten Abtheilung.

a. Doppelrichtung.

1. Im Allgemeinen.

Man vgl. die Schlusswendungen in Pos. 75 S. 90 und 507 S. 302 und sehe nachfolgende Aufgabe von Klausinsky: Weiss. Kb2. Df3. Sc4. Ba4, f4, g2. Schw. Kd4. Bc5, f5. Matt in 3 Z. durch 1. Dd1† a) Ke4. 2. Dd8. 3. Dh4╪ (Frontmatt). b) Kc4: 2. Dd7 etc. Zu Drohungen (vgl. S. 294 No. 2 ff., 166 S. 169) und Einleitungen (vgl. Pos. 428 S. 267) ist diese Eigenschaft vorzüglich geeignet.

2. Sogenannte Winkelzüge.

Die Dame geht von einer Ecke entlang der Diagonale in die andere Ecke; vgl. Pos. 225 S. 196 sowie eine Aufgabe von Vogel in Glarus: Weiss. Kh7. Dh1. Tb3, c6. Bd5. Schw. Ka5. Tc5. Sb2. Bb6. Matt in 3 Z. durch 1. Da1. 2. Dh8 etc.

b. Fortgesetzte Thätigkeit.

1. Bewegung in derselben Linie.

Als Beispiel diene folgendes Matt in 5 Z.: Weiss. Ka2. Dd6. Lf1. Schw. Ka5. Dc1. Vgl. No. 27 der Schachpartien von M. L. Das ent-

[1] Man vergleiche in praktischem Sinne S. 181, sowie wegen des Ausdruckes überhaupt Sz. 1856 S. 378 unten.

sprechende Treiben in gerader Linie durch Nutzung des Thurmes findet vornehmlich bei systematischen Combinationen Anwendung.

2. Wendung in verschiedenen Linien.

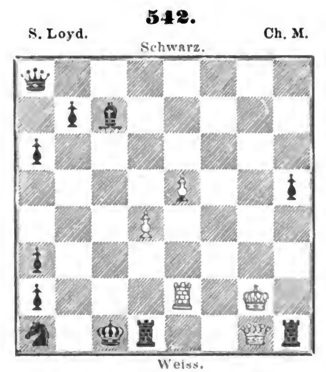
Sogenannte Rechteckführung: Weiss. Ka5. Df4. Lb8. Sc2. Schwarz. Kd5. Dg1. Tc6. Lg7, h7. Matt in 4 Zügen. — Man vgl. Pos. 539, ferner 505 S. 301, und nachfolgende Aufgabe von F. Luppi: Weiss. Ka7. Df1. La4. Sd1, d4. Bb3, d3, f4. Schw. Kd5. Dc1. Tc5, e6. Lh8. Ba5, d3, e5, f7. Matt in 8 Z. durch 1. Dg2 e4. 2. Dg5 Le5. 3. Dd8 Td6. 4. Lc6 Tc6: 5. Da5. 6. Se3. 7. c4. 8. Da1 ǂ. Auch bei Selbstmattaufgaben von Schultz, Capräz, Seeberger, vgl. z. B. Sz. 1860 S. 85, 229, kann diese Combination zur passenden Grundlage dienen; vgl. die symbolische Bezeichnung „Reise um die Welt" in Note 13 S. 172.

3. Gemischte Wendungen.

542.

S. Loyd. Ch. M.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 15 Zügen.

Zunächst das sogenannte Zickzackschach, wie in nebenstehender Position: 1. De3† Kc2. 2. De4. 3. Df4. 4. Df5. 5. Dg5. 6. Dg6. 7. Dh6. 8. Dh7. 9. Dc7. 10. Db6. 11. Dc5. 12. Db4 etc. Man vergl. den Anfang von Pos. 481 S. 287 (= S. 270 unten), sodann Pos. 391 S. 254. Oft entscheiden dergleichen Manöver allein gegen feindliche Thurmdeckung z. B. Pos. 263 S. 209, vergl. And. Aufg. 12 sowie Sz. II, S. 336; beim eigentlichen Treiben haben sie dagegen entweder einen mehr praktischen Charakter (wie in Pos. 263 ff.) oder eine mehr systematische Natur, obwohl es auch hier Ausnahmen (vgl. Pos. 400 S. 258) giebt.

c. Tempikraft.

Zunächst bietet sich die Fähigkeit der Dame, eine Position zu conserviren, man vgl. Pos. 520 S. 313, sodann die besondere Geschicklichkeit zum Zugzwang anderen Officieren gegenüber, vgl. S. 320 ff.

III. Thurm und Laufer.

Die Hauptwirkung des Thurmes besteht in der Abschneidung ganzer Linien (vgl. Pos. 503 S. 299), des Laufers dagegen in geeignetem Tempogewinn (vgl. Pos. 523 S. 314). Der Opferwerth der stärkeren Figur ist, wie viele Arten der Aufopferung gezeigt haben, sehr bedeutend, während die gleiche Verwendung des Laufers, der hauptsächlich nur zum Stützopfer (S. 298) benutzt wird, verhältnissmässig selten stattfindet. Ausserdem geben die beiden Officiere noch zu folgenden bemerkenswerthen Combinationen Veranlassung.

a. Stützkraft.

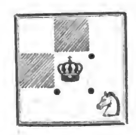
Ueber die Hinterstellung des Thurmes zur Stützung nachfolgender Attaken vgl. man Pos. 496 S. 295; über die entsprechende Kraft des Laufers dagegen die auf S. 321 und 329 notirten Aufgaben von Anderssen und Marache, sowie nachfolgendes Erzeugniss: Weiss. Ke3. Tg1. Ld5, g3. Schw. Kg5. Bd6, e5, f6. Matt in 4 Z.

b. Fortgesetzte Thätigkeit.

In älteren Aufgaben hat bei der geringeren Thätigkeit von Dame und Laufer der Thurm um so grössere Bedeutung, und viele, namentlich bedingte Mattführungen, stützen sich in jener Zeit auf seine durchgreifende Benutzung, vgl. Pos. 543 S. 334. In neuerer Zeit kommt die ununterbrochene Bewegung des Thurmes seltener vor, statt dessen aber die entsprechende Verwendung des Laufers, man sehe das 6züg. Matt auf S. 314 unten sowie nachfolgende Aufgaben: a) Weiss. Kg5. Te1. Le8. Sb3. Bc2, c5, f5. Schw. Kd5. Bb4, c7. Matt in 4 Z. — b) Weiss. Kf2. Lb1. Sf3. Schw. Kg4. Bf4, f6. Matt in 5 Z. von V. Knorre in Nikolajew. Noch vgl. man Lehrb. des Schachsp. § 364.

IV. Springer.

a. Diagonalkraft.



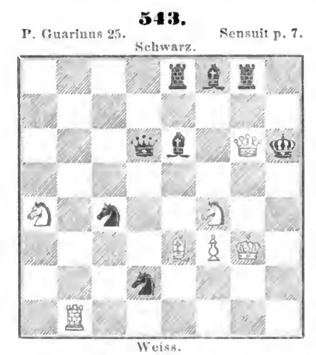
Die schon S. 326 erwähnte Fähigkeit des Springers, von einem dritten Punkte aus zwei zusammenhangende Diagonalfelder zu beherrschen, macht ihn besonders für Drohopfer zur Hineinziehung, sowie zur Stützung von Damenangriffen auf möglichst freiem Terrain, geschickt.

Man vergleiche in ersterer Beziehung Pos. 501 S. 297 und erinnere sich an die indirecte Aufopferung des Springers, z. B. Pos. 491 S. 290. In Betreff der anderen Verwendung vergl. man S. 295 sowie Pos. 504 S. 299. Endlich über die combinirte Anwendung der Kraft beider Springer kann Pos. 67 S. 84 sowie folgendes Matt in 5 Z. von Rosmann citirt werden: Weiss. Kb7. Se5, f5. Bb3. Schw. Ka5.

543.

P. Guarinus 25. Sensuit p. 7.

Schwarz.



Weiss.

(Nach alten Spielregeln.)

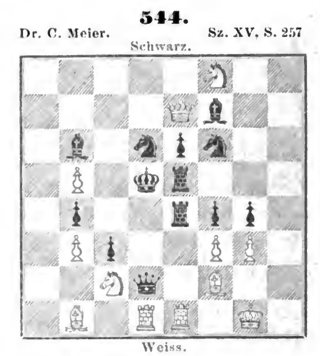
Matt auf d2 in sechs Zügen.

1—6. Th1, h7, f7, f5, d5, d3 †.

544.

Dr. C. Meier. Sz. XV, S. 257

Schwarz.



Weiss.

Matt in funfzehn Zügen.

Man vergleiche die Erläuterung unten auf dieser Seite.

b. Doppelrichtung.

Die Fähigkeit des Springers, jene Wirksamkeit zu gleicher Zeit nach zwei verschiedenen Seiten zu drohen, macht ihn besonders zum Zugzwang, namentlich gegen feindliche Springer, geschickt; man vergleiche das Beispiel einer Doppelausführung auf S. 320 Mitte unter b).

c. Fortgesetzte Thätigkeit.

Auf beide vorhergenannte Eigenschaften stützt sich die für künstliche Aufgaben besonders ergiebige Tauglichkeit zu fortgesetzter Benutzung, sowohl in Betreff eines als beider Springer. Ueber das einfache Springertreiben sehe man zunächst in praktischem Sinne Pos. 239 S. 201 und vergleiche die mit Hülfe eines Abzuges durchgeführte Combination dieser Art in Pos. 71 S. 86. Als vorzüglich interessante und kunstvolle Composition sehe man Pos. 544, in welcher nach dem Vorspiele 1. Sb4† 2. Te5† 3. De6† nun Springer f8 über g6, e7, c6, b4,

c6, e7, g6, f4, g6, e7 geht, um dann nach dem Zwischenzuge 14. f4 Df4: auf c6 das Ziel zu erreichen. Endlich über das künstliche Doppelspringertreiben sehe man Pos. 130 S. 138 sowie Pos. 173 S. 173.

V. Bauer.

Ausser der Stützkraft des Bauern, namentlich zu Gunsten von Officiersmanövern, kommen vorzüglich die Consequenzen aus Differenz zwischen Gang- und Schlagweise, sodann die besonderen Eigenschaften der Officierverwandlung und des Schlagens im Vorübergehen in Betracht. Was die fortgesetzte Thätigkeit eines und desselben Bauern betrifft, so findet sich dieselbe hauptsächlich beim Streben nach der Officierreihe und Umwandlung; andererseits sehe man das successive Herunterschlagen in Pos. 526 S. 318. Ueber den Opferwerth des Bauers endlich, welcher im Allgemeinen gering ist, vergleiche man vorzüglich S. 243.

a. Stützkraft.

Hervorragende Fälle bieten sich beim Mattnetz von König und Dame gegen den feindlichen König (vgl. S. 88) sowie bei gewissen Thurmmattpositionen, z. B. Pos. 68 S. 84. Ueberhaupt haben die Bauern, namentlich durch gegenseitige Stützung, besondern Werth für die Netzbildung, z. B. in No. 165 S. 168 und vielen anderen Positionen. Der entscheidende Angriff, welcher nach Zuschnürung eines Mattnetzes erfolgt, wird, abgesehen vom Könige, nicht minder häufig vom Bauer gestützt, vgl. Pos. 217 S. 194. Besonderes Interesse bietet aber der Fall, dass die Stützung in einer erst später zur Wirksamkeit gelangenden oder überhaupt versteckten Abschneidung besteht, man vgl. Pos. 509—510 S. 304 sowie unten Pos. 545.

b. Unterschied zwischen Gang- und Schlagweise.

Der Unterschied zwischen Gang- und Schlagweise giebt hauptsächlich zu gewissen Opfercombinationen Gelegenheit, welche zunächst durch die active oder passive Wirkung jenes Unterschiedes begründet werden.

1. Active Wirkung.

Der Bauer stützt auf Grund seiner Schlagweise ein Sperrungsopfer, um nachher vermöge der Gangweise auf einem anderen Felde

entscheidenden Angriff zu üben; das vornehmste Beispiel ist das sogenannte Bauerthurmopfer, vgl. S. 244. Ausserdem dient ein feindlicher Bauer zur Opfertendenz dauernder Versperrung, da er seinerseits innerhalb der Versperrungslinie, ohne anzugreifen, vorrücken kann, man vgl. S. 310 sowie vorzüglich Pos. 441 S. 272.

2. Passive Wirkung.

Zunächst folgt aus der schlaglosen Gangweise des Bauern seine mögliche Feststellung, welche entweder zum Zugzwang (S. 315 ff.) dient oder die Opfertendenzen der Verschränkung (S. 264, 297) und Verschiebung (S. 264 und Pos. 517 S. 310) begründet. Beide Opferzwecke können bei und durch Umwandlung der Bauern zur idealen Concurrenz gelangen, man sehe folgende Composition: Weiss. Ke4. Db1. Tb5. Sg4. Bf3, h2. Schw. Kh4. Sc2. Bc3, d2, e2, f2, h3. Matt in 3 Z. durch 1. De1 (Sicherungsplan durch verschränkende Verschiebung) 2. Sf6 etc. Vgl. eine Aufgabe von Anderssen: Weiss. Ke7. Db1. Tb8, d8. Ba3, b3, g4. Schw. Ka5. Lb5. Se8, g5. Ba6, d2, e2, f2. Matt in 5 Z. (Sicherungsplan zur Vorbereitung eines Bauerthurmmatt.) — Die Förderung eines festgestellten Bauern der handelnden Partei erfolgt gewöhnlich durch Räumzwang (S. 297 unt.) oder zu Gunsten des Doppelschrittes durch Bahnzwang-Opfer (S. 316 oben). Für die nur in schräger Linie mögliche Betretung eines entscheidenden Feldes ist Schlagthätigkeit des Bauern erforderlich, welche unter gewissen Bedingungen das Ersatzopfer begründet, man sehe die Erörterungen in No. 3 S. 271.

c. Umwandlung.

Die Umwandlung veranlasst zunächst die Idee fortgesetzter Bewegung eines Bauern, man vergl. Pos. 171 S. 171, sodann Pos. 76 S. 90 mit idealer Concurrenz der Opferzwecke des Räum- und Bahnzwanges für den avancirenden Bauer. Ein gleich interessantes und tiefdurchdachtes Beispiel gewährt Pos. 546 unten. Andere Ideen entspringen aus der Modalität der Umwandlung, in Rücksicht der Wahl einer bestimmten allein entscheidenden Officierart, namentlich eines Springers, man sehe Pos. 168 S. 170, ferner Pos. 62 S. 81 und vergleiche Pos. 170 S. 171.

d. Schlagen im Vorübergehen.

Abgesehen von exceptioneller Anwendung (Pos. 17—19, S. 25 und 26) giebt diese Norm vorzüglich bei gewissen bedingten Forderungen zu Ideen Gelegenheit, man vgl. Pos. 129 (Schlusszug) S. 137 sowie die in Note 16 S. 113 und Note 4 S. 25 gegebenen Andeutungen.

545.

Indisches Fabrikat. Sz. 1854, S. 189.

Schwarz.

Weiss.

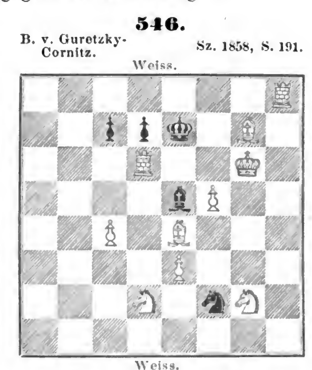
Matt in sechs Zügen.

1. h4, b5. 2. Sf1, Db8: 3. Tdc4, b5. 4. Lf3 ╪ bc. 5. Lb7† gf. 6. g3 ╪.

546.

B. v. Guretzky-Cornitz. Sz. 1858, S. 191.

Weiss.



Weiss.

Matt in vier Zügen.

1. c5, Sg4. 2. c6, cd. 3. c7. 4. c8S ╪ Falls 1. . . Se4: so 2. Le5:, falls 1. . . cd so 2. f6† etc

Ein ausgezeichnetes Seitenstück zu 545, von A. Kroll in Cassel, sehe man in der Schachztg. von 1861 S. 165, und ein gleiches zu 546, von S. Loyd, im Sonntagsblatt für Schachfreunde No. 21, Aufg. 101.

DRITTES KAPITEL.

Zusammenwirken verschiedener Figuren.

Aus dem Zusammenwirken mehrerer Figuren, welches von praktischen wie systematischen Combinationen die eigentliche Grundlage bildet, ergeben sich zu künstlichen Ideen verhältnissmässig nur wenige günstige Anknüpfungspunkte. Es wird daher in diesem kurzen Kapitel zur Unterscheidung wiederholt auf eigenthümliche Fälle der anderen Ideenklassen hingewiesen werden.

I. König und andere Steine.

Das Zusammenwirken des Königs mit einzelnen Figuren kommt vorzüglich bei den einfachen theoretischen Mattarten zur Sprache und hat daher für das eigentliche Aufgabenwesen nur einen exceptionellen Werth, wie die Bemerkungen zu Pos. 2 S. 12 dargelegt haben. In anderen Fällen hat es zwar einen mehr systematischen Charakter, unterliegt dann aber ebenfalls aus den dort angegebenen Gründen dem Massstabe für exceptionelle Erzeugnisse. Es gehören hier viele Figurenstellungen aus älterer Zeit der Problementwicklung her, welche meist auf Seite der Gegenpartei den einzelnen König, auf Seite der Angriffspartei aber neben dem Könige noch verschiedene Figuren, namentlich beide Thürme, bieten und nur zuweilen noch von speciellen Bedingungen in Betreff des Mattfeldes oder Mattsteines begleitet sind.

Zu einem speciellen Ideenkreise giebt das Zusammenwirken von König und Thurm bei der Rochade Veranlassung; gewöhnlich entstehen auch hierdurch (vgl. Pos. 16, 18, 19 S. 25—26) exceptionelle oder zuweilen (Pos. 309 S. 225) der Praxis näher liegende Erzeugnisse. Zweck der Rochade ist in künstlichem Sinne eine Doppelcombination (S. 306) sei es als Doppeldrohung zu Abschneidung wie directem Angriff des feindlichen Königs, sei es als Doppelplan zur Bedrohung des feindlichen und gleichzeitigen Sicherung des eigenen Königs. Man sehe folgende Stellung: Weiss. Ke1. Dh5. Te2, h1. Lb4. Sc3. Bg2, h3. Schw. Kg3. Df4. Lg8. Se5. Ba5, d4, e4, h4. Matt in 4 Z. durch 1. De5: De5: 2. 0—0 etc. Die Anwendung der Rochade giebt auch in einem solchen Falle dem Erzeugniss einen mehr oder weniger exceptionellen Charakter. Dagegen kann durch begleitende, künstlich verarbeitete Modalitäten ein Rochadeproblem den eigentlichen Aufgaben näher treten, z. B. in nachfolgender Composition durch den Umstand, dass die Annahme der Rochade auch für die Gegenpartei als verhältnissmässig beste Zugwahl im Sinne der auf S. 163 oben und S. 164 unter No. 1 angedeuteten Vertheidigungsprinzipien erforderlich wird: Weiss. Ke1. De4. Tc1, h1. Ld6, e2. Sc4, e5. Bg2, g7, h4. Schw. Ke8. Da2. Ta8, g8. Lc2, d4. Sa3, c7. Ba7, c5, d7, e3, h7. Matt in 4 Z. von H. Pollmächer.

II. Dame und andere Steine.

Das Zusammenwirken von Dame und Thurm macht vornehmlich eine wesentliche Grundlage für systematische Combinationen aus. In praktischem Sinne wird jene combinirte Thätigkeit durch Pos. 264, 265 und 283, ferner durch 273 in Betreff beider Thürme, illustrirt. Als künstliche Wendung kommt vorzüglich das Damenthurmmatt in Betracht, von welchem Pos. 284 ein, freilich mehr praktisches Beispiel geliefert hat.

Ueber die vereinigte Thätigkeit von Dame und Laufer sehe man zunächst die praktischen Beispiele unter Pos. 266 und 285, sodann Pos. 197 (vgl. Pos. 201); eine mehr künstliche Mattführung knüpft sich an folgende Stellung von Loyd: Weiss. Ke2. Db6. Lf4. Bd4, f2, h2. Schw. Ke4. La1. Matt in 4 Z.: 1. Db5 Kd4: (falls Kf4: so 2. h4 etc.) 2. Ld6 Kc3. 3. La3 etc.

Ueber Dame nebst Springer vergl. man Pos. 289, nebst beiden Springern Pos. 288 und 310. In künstlichem Sinne sehe man das Matt in der Kreuzstellung S. 92 rechts unten und vergl. dazu verschiedene, früher S. 324 ff., angedeutete Frontmattpositionen.

Das Zusammenwirken von Dame und Bauer giebt zur Entfaltung der vollen Damenkraft, namentlich auch ihrer Beweglichkeit, mannigfache Veranlassung, man sehe zunächst folgende Mattführung in 4 Z. von Kling: Weiss. Ke5. Df6. Ba4, c5. Schw. Ka5. Be6: 1. Dh4. 2. Dh7. 3. De4 etc., — ferner ein Frontmatt durch Nutzung von Bauern: Weiss. Kb5. Dh7. Ta3. Lf4. Bd4, e3, f2. Schw. Kd5. Tg1. Lb2. Sd1, h4. Matt in 4 Z.

Endlich sehe man noch über Dame nebst Thurm und Laufer Pos. 287, nebst den beiden kleineren Officieren Pos. 285 sodann 271, 272, 286.

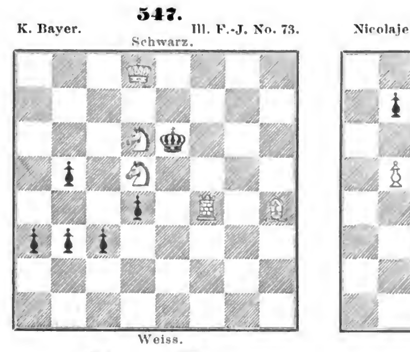
III. Thurm und andere Steine.

Die Unterstützung des Thurmes durch den Laufer giebt hauptsächlich zu dem sogenannten Thurmlaufermatt Veranlassung, bei welchem der Thurm den Schlussangriff ausführt, während der Laufer dem feindlichen Könige wichtige Felder abschneidet; man sehe folgende beide Grundformen: a) Weiss. Ke5. Tf5. Ld5. Be4. Schw. Ke5. b) Weiss. Ke3. Te5. Le7. Schw. Ke5. Be6, und bemerke eine häufig wieder-

kehrende Methode, die Mattposition herzustellen, in folgendem vierzügigen Matt von Kling: Weiss. Ke3. Te6. Lc3. Sd4. Bb6, d3, g6. Schw. Kd5. Bb7, g7. — 1. Kf4. 2. Kf5. 3. Lb4 etc. Ein besonders künstliches und interessantes Thurmlaufermatt wird durch Pos. 547 unten illustrirt, dazu vergl. man die auf S. 301 unten angegebene Composition von del Rio sowie folgendes Matt in 4 Z. von K. B.: Weiss. Ke1. Ta1. Le5. Sc3, g4. Schw. Kd3. Be2, e4, e6, dessen Lösung durch Hineinziehung und Bahnung der sich opfernden Springer erfolgt. — Den ergänzenden Gegensatz bildet das Lauferthurmmatt, eine besondere Art des Diagonalmatt, bei welcher der Laufer zugleich einen hinter dem feindlichen Könige stehenden Thurm deckt. Man sehe z. B. die in Pos. 94 S. 103 und in Pos. 126 S. 136 gegebenen Beispiele. Ausserdem vergleiche die auf S. 326 angegebene Composition von White, ferner unten Pos. 548 und folgende Mattführung im Stile Mendheim's: Weiss. Ke3. Tg8. Lb6, g2. Sf4. Ba5, f6. Schwarz. Ke5. Tc1. La6. Sa4. Bd3, f7, g4, h5. In 5 Zügen durch 1. Tg5† Kd6 (!) 2. Td5† 3. Td3‡ 4. Tb3. 5. Ld5 ‡. — Was endlich noch anderes, jedoch selteneres, Zusammenwirken von Thurm und Laufer, namentlich zur Treibaction, betrifft, so sehe man vorzüglich Pos. 64 S. 83.

547.

K. Bayer. Ill. F.-J. No. 73.

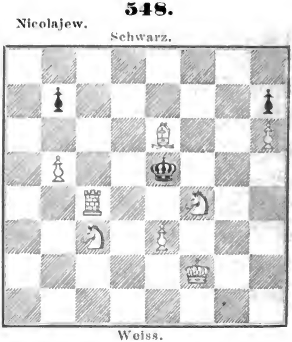


Matt in vier Zügen.

1. Sb4, Kd6: 2. Lf6, Kc5.
3. Ld4 : Kb4: 4. Lb6 †.

548.

Nicolajew.



Matt in vier Zügen.

1. Se4, b6. 2. Tc2, Ke4:
3. Sd3, Ke3: 4. Lf5 †.

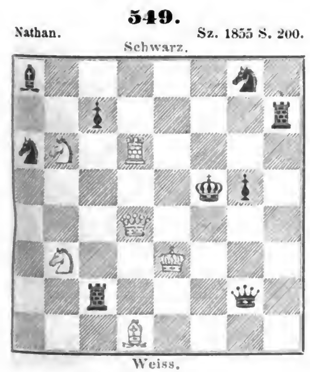
Thurm und Springer eignen sich vornehmlich zu gemeinsamer Thätigkeit, welche schon in alter Zeit zu den elegantesten Wendungen

benutzt worden ist. Letztere haben, da die Gangweise von Thurm wie Springer stets dieselbe war, auch für die Neuzeit noch Gültigkeit und mehr oder weniger Interesse. Es kommen an gegenwärtiger Stelle hauptsächlich diejenigen Combinationen in Betracht, bei welchem der Thurm zum Hauptangriff, der Springer nur zur Stützung dient. Zunächst gehört hierher das eigentliche Thurmspringermatt, welches der Stützung des Springers entweder zur einfachen Abschneidung zweier Felder, wie im klassischen Epigramm (390 S. 254), oder zur Deckung des mattsetzenden Thurmes, wie in Pos. 549, bedarf. In ersterer Beziehung vergleiche man folgende Composition von Smigielski in vier Zügen: Weiss. Ke7. Dd4. Td8. Se4, f1. Bh4. Schwarz. Kg4. Tf8, h6. Lf3. Bf6, g5, h7. (1. Sf2† 2. Sg3† 3. Df6† 4. Tg8 ╪.) Die andere Form kommt häufig am Rande oder in der Ecke vor, man sehe Pos. 52 S. 76, ferner Pos. 365 S. 245 und vergleiche folgende alte Ausführung in einem Diagramm des Manuscript von Nicholas de St. Nicolai: Weiss. Kh3. Te3. Sd7. Bh5. Schw. Kg8. Ta4, c4. Bf7, g7, h6. Matt in 4 Zügen durch 1. Te8† 2. Sf8† etc. Der Fall, dass in lediglich passivem Sinne die Benutzung eines dritten Officieres hinzukommt, wird durch Position 550 illustrirt. — Entgegen steht das

549.

Nathan. Sz. 1855 S. 200.

Schwarz.



Weiss.

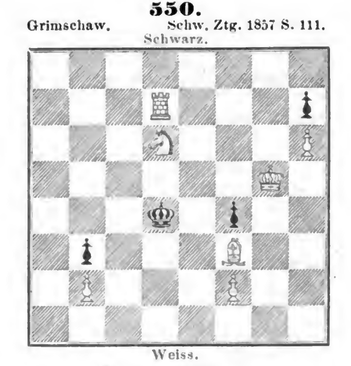
Matt in vier Zügen.

1. Dd3† 2. Df5† 3. Sd4† 4. Te6 ╪.

550.

Grimschaw. Schw. Ztg. 1857 S. 111.

Schwarz.



Weiss.

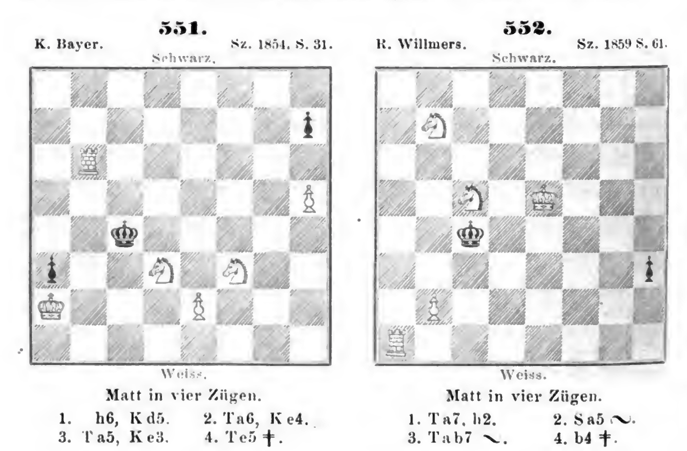
Matt in vier Zügen.

1. Sb7, Ke5 (!) 2. Lg2, f3.
3. Sc5, fg. 4. f4 ╪.

Springerthurmmatt, das sich ebenfalls schon in sehr alten Compositionen findet, z. B. in folgendem exceptionellen Erzeugniss bei Guarinus unter No. 5: Weiss. Tb2, f6. Lc3, e3. Sb6, f2.

Schw. Kd4. Matt in zwei Zügen nach alten Spielregeln; man vergleiche die ähnliche Ausführung in Pos. 160 S. 165. Den einfachsten Fall bietet folgende Stellung: Weiss. Kc3. Tg6. Se2. Bd5. Schw. Ke5. Lc5. Sf5. In 2 Z. — Auch bei bedingten und künstlichen Forderungen begründet diese Mattart zuweilen überraschende Schlusswendungen, wie in folgenden beiden Compositionen: a) Weiss. Kf1. Dd3. Tf3. Sf4. Be6, h5. Schw. Kf8. Dh2. Lg3. Bf2, h6, h7. Springermatt in 8 Z. von v. Oppen, durch 1. Dd8† 2. Tg3† 3. De7† Kg8. 4. Df7† 5. Df8† 6. e7, Df8: 7. efT†, Kg7. 8. Se6‡. b) Weiss. Ka5. Db2. Td8. Ld5. Sg2, g4. Ba6, e3. Schw. Kd3. Tb1. Sa7. Bc5, e5. Selbstmatt in 7 Z. von Nicolajew in Kainsk, durch 1. Sf4† 2. Le6† 3. Dg2† 4. Td4† 5. Dc2† 6. Da4† 7. Dc6† Sc6 ‡.

Ueber anderweitiges Zusammenwirken von Thurm und Springer vergleiche man vorzüglich Pos. 293 und 295 S. 219—220 und sehe ausserdem über den Fall, dass beide Springer den Thurm (vgl. Pos. 150 S. 150) unterstützen, die eleganten Beispiele in Pos. 551 und 552.



Matt in vier Zügen.
1. h6, Kd5. 2. Ta6, Ke4.
3. Ta5, Ke3. 4. Te5 ‡.

Matt in vier Zügen.
1. Ta7, h2. 2. Sa5 ∼.
3. Tab7 ∼. 4. b4 ‡.

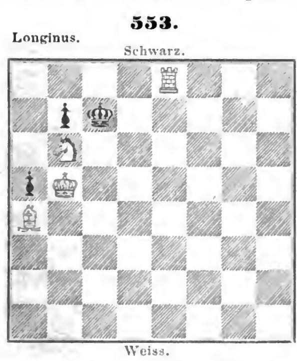
Was ferner das gemeinsame Zusammenwirken aller drei Officiere betrifft, so tritt dasselbe hauptsächlich hervor bei Treibcombinationen, wie in Pos. 64 S. 83 und 298 S. 221. Charakteristische Beispiele am Rande bieten sich in Pos. 291, 292, 294 S. 219—220; sodann in Pos. 65 S. 83, deren einfachere Darstellung durch 433 S. 268 (vergl.

494 S. 292) erreicht wird. Eine künstlichere Action in der Mitte des Brettes findet sich in 471 S. 283; man vergleiche dazu noch folgende geeignete Composition von Brede (Alman. No. 51): Weiss. Kb2. Db5. Tf6. Le5. Sc4. Ba3, f2. Schw. Kd8. De1. Td3. Lc2. Sc6, e7. Ba7, b3, b6, d5, e3. Matt in sieben Zügen durch 1. Db6‡ 2. Tf8. 3. Sb6‡ 4. Tf6† 5. Sd7. 6. f3. 7. Tf4 ╪. Eine Zusammenstellung verschiedener Mattarten der drei einzelnen Officiere ist aus Anderssen's trefflicher No. 57 (vgl. S. 322 oben im Text) bekannt, während das Diagonalmatt in Anderssen's No. 1 und das Springerthurmmatt in desselben Meisters No. 46 allein in den Vordergrund tritt: a) Weiss. Ke8. Tg3. La4. Se4. Bc3. Schw. Kc4. Be5. Matt in 3 Zügen durch 1. Tf3. 2. Lb5 etc. b) Weiss. Ke1. De6. Tb1. Lg4. Sf8. Ba5. Schw. Ka8. Dh2. Ta2, h8. Ba6, b7. Matt in 6 Zügen durch 1. Da6‡ 2. Lf3† 3. Tb7† 4. Td7† 5. Td8† 6. Se6 ╪. Besondere Feinheit zeichnet diese Combinationen zuweilen bei Roi-dépoullé- und ähnlichen Aufgaben aus, ein Beispiel nach alten Regeln bietet Pos. 124 S. 135; von neueren Erzeugnissen sehe man folgende Positionen.

553.

Longinus.

Schwarz.



Weiss.

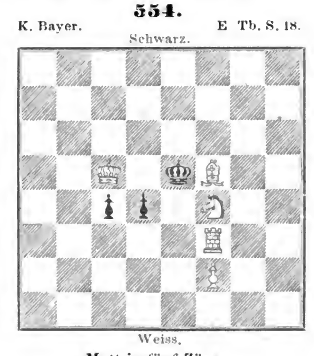
Matt in vier Zügen.

1. Lc2, Kd6 2. Lf5, a4.
3. Sc4† Kc7. 4. Tc8 ╪.

554.

K. Bayer. E Th. S. 18.

Schwarz.



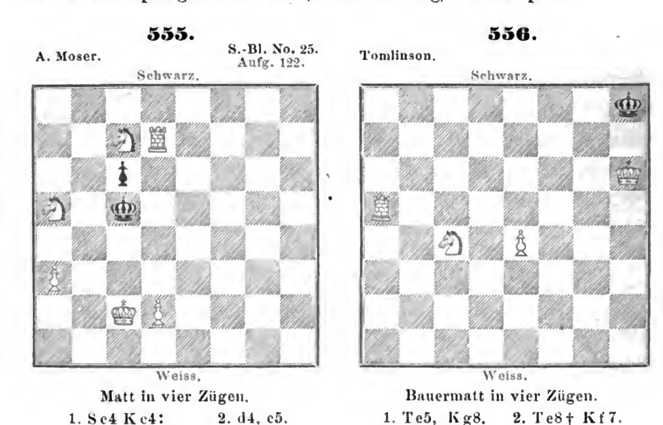
Weiss.

Matt in fünf Zügen.

1. Sh5, c3 (!) 2. Tg3, c2.
3. f4† Kf5: 4. Kd5 etc.

Die Mitwirkung des Bauern endlich ist entweder direct durch Deckung des mattgebenden Thurmes, wie beim Vollmatt (z. B. Pos. 229 S. 197, vergl. S. 325), oder indirect durch Abschneidung (z. B. Weiss. Td7. Bd3, d4. Schw. Kd5. Bc6, e6; — ferner Weiss. Kb6. Td4. Ba2, b2. Schw. Kb4). Noch vergl. man Pos. 423 S. 288 (= Stamma

No. 51 bei v. O. S. 74, nicht wie S. 288 irrthümlich citirt), in welcher die Mitwirkung der Bauern einen netzartigen Charakter hat. Interessanter sind Compositionen, in welchen noch die Mitwirkung eines oder beider Springer sich findet, man sehe folgende Beispiele.



555. A. Moser. S.-Bl. No. 25. Aufg. 122.

Matt in vier Zügen.

1. Sc4 Kc4: 2. d4, c5.
3. Td6, cd. 4. Tc6 ╪.

556. Tomlinson.

Bauermatt in vier Zügen.

1. Te5, Kg8. 2. Te8† Kf7.
3. Sd6† Kf6. 4. e5 ╪.

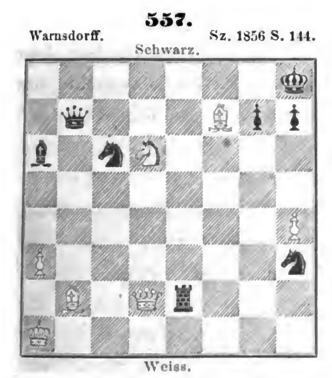
IV. Laufer und Springer.

Die vereinigte Thätigkeit dieser Figuren zeigt sich zunächst beim Laufer-Springer- oder Springer-Laufermatt, welches namentlich von italiänischen Meistern der klassischen Zeit vielfach bearbeitet worden ist; man sehe ein Beispiel in Pos. 367 S. 246 und die einfachste Form in einem von Tavernari, einem modenesischen Edelmanne, aufgestellten Schema, das in der Anastasia unter No. 4 der künstlichen Endspiele wiedergegeben ist: Weiss. Ka1. Le3. Sb5. Ba2, b2. Schw. Kd8. Lc8. Sf8. Bd7, e6. Matt in 2 Zügen durch 1. Lg5† 2. Sd6 ╪. Dazu vergleiche man folgende künstlichere Ausführung von Brodezky aus Prag: Weiss. Ka1. Db2. Lc5. Se5, g4. Ba2. Schw. Kh8. Dc8. Le6, g7. Sf8. Bf7, g6, h7. Matt in 4 Zügen durch 1. Sf7† Lf7: (!) 2. Dg7† Kg7: 3. Ld4† Kg8. 4. Sh6 ╪. Eine noch elegantere Darstellung bietet Pos. 557. In anderer Form tritt uns das Zusammenwirken von Laufer und Springer zur Mattsetzung in Pos. 558 entgegen, bei welcher zugleich die fortgesetzte Bewegung der letzteren

557.

Warnsdorff. Sz. 1856 S. 144.

Schwarz.



Weiss.

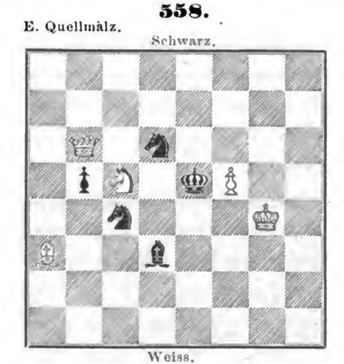
Matt in drei Zügen.

1. Lg7‡ Kg7: 2. Dh6† Kh6: 3. Sf5 ╪.

558.

E. Quellmälz.

Schwarz.



Weiss.

Matt in vier Zügen.

1. Sd7† Ke4 (!) 2. Sf6† Ke5. 3. Dd6‡ Sd6: 4. Lb2 ╪.

Figur im Sinne von S. 168 oben in Betracht kommt. Ueber die Mitwirkung beider Springer und zwar inmitten des Brettes vergl. man Pos. 54 S. 77. — Ausser der Mattführung durch Laufer und Springer kommt noch das eigentliche Treiben dieser beiden Figuren in Betracht, wie es z. B. in Pos. 294 S. 220 auf praktische Weise dargestellt ist, während eine künstlichere Benutzung der vereinigten Kraft beider Figuren zu Remiszweck in der schönen Aufgabe 107 S. 121 sich findet.

V. Springer und Bauern.

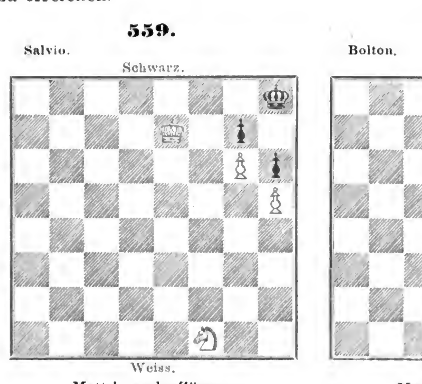
Die Wirksamkeit des Springers in ausschliesslicher Verbindung mit Bauern zeigt sich in reinster Gestalt vorzüglich bei Roi dépouillé-Aufgaben und ähnlichen Compositionen. Man sehe hierüber zunächst das treffende Beispiel in Pos. 521 S. 313 und vergleiche dazu folgende Stellung aus einer Composition von Bayer: Weiss. Ka6. Sa4, c4. Ba2, b2, g2, h4. Schw. Kb4. Ba5, a7, e4, e5, h5. Matt in 3 Zügen durch 1. Se3, Ka4: 2. Sc2, e3. 3. b3 ╪. Gewöhnlich ist die Action auf Rand oder Ecke lokalisirt, man sehe in ersterer Beziehung ein Bauermatt in 5 Zügen: Weiss. Ka5. Se6. Ba6, d6. Schw. Kb8; durch 1. d7, Ka7. 2. Kb5. 3. Kb6 etc., sowie das Schlussspiel einer Aufgabe von Wilh. v. Warnsdorf: Weiss. Kf3. Da7. Se7. Bg2, h2. Schw. Kh6. Db2. Ba3, c5, f5, f6, g6, h5. Matt in 9 Zügen, nach 1. Sg8† Kg5. 2. h4† Kh4: 3. Da4† Dd4 (!) 4. Dd4‡ cd durch

5. Kf4, g5† 6. Kf3, g4† 7. Kf4, ∾. 8. Se7. 9. Sg6 ╪. — Zuweilen kommt es aber darauf an, einen der Bauern, namentlich mit Hülfe des sich opfernden Springers wie in Pos. 559, in die Dame zu führen; man vergleiche dazu noch folgende von Bone gegebene Stellung: Weiss. Kb3. Sa5. Bb5. Schw. Ka8. Bb7. Matt in 11 Z. durch 1. b6. 2. Sc7. 3. Kc4. 4. Kd5. 5. Kd6. 6. Kd7. 7. Sc6. 8. Kc7 u. s. w. Dagegen entscheidet in einer Position von Kieseritzky (Weiss. Kc2. Sc3. Bg4. Schw. Ke7. Bb7, c5, g5) die einfache Eroberung des Bauer g5 durch den König, um in 13 Zügen das Matt zu erreichen.

559.

Salvio.

Schwarz.



Weiss.

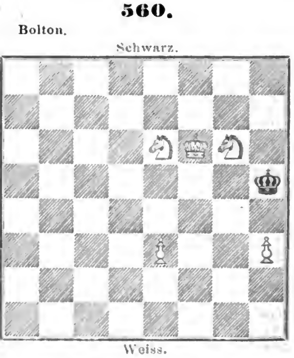
Matt in sechs Zügen.

1. Se3. 2. Sg4. 3. Sf6.
4. Kf8. 5. g7† 6. g8D ╪

560.

Bolton.

Schwarz.



Weiss.

Matt in sechs Zügen.

1. Sef8. 2. e4. 3. Kg7.
4. Sh7† 5. Sf6† 6. h4 ╪

Von der Thätigkeit beider Springer im Verein mit Bauern bieten einige Aufgaben Anderssen's interessante Beispiele: a) Weiss. Kf5. Sg7, h5. Bg2. Schw. Kh4. Bh6. Matt in 4 Z.: 1. Se8. 2. Sg7 ff.; b) Weiss. Kf3. Sh6, h7. Bg2. Schw. Kh4. Matt in 5 Z. durch 1. Sf7. 2. Sf8. 3. Sg6† etc. Dazu vergleiche man Position 560 sowie nachstehende Aufgabe von d'Orville: Weiss. Kd6. Sd3, g5. Be5. Schw. Ka8. Matt in 9 Z. ohne den Bauer in die Dame zu führen, durch 1. Kc7. 2. Sb4. 3. Sf3. 4. Sd4. 5. e6. 6. Sb5† 7. Kb6. 8. Sc6† 9. Sd6 ╪.

VIERTER ABSCHNITT.

SYSTEMATISCHE IDEEN.

Unter systematischen Ideen kann man alle Combinationen begreifen, welche denselben Grundgedanken durch eine längere Reihe von Zügen mit systematischer Consequenz verfolgen. In diesem Sinne lassen sich zunächst einzelne, in früheren Abschnitten schon angedeutete, besondere Fälle aus anderen Ideenkreisen, wie die consequente Aufopferung, continuirliche Abzugnutzung, fortgesetzte Bewegung derselben Figur und ähnliche Wendungen, hierher rechnen.[1] Die eigentliche Quelle für systematische Ideen entspringt jedoch aus der consequenten Benutzung einer überlegenen Figurenmacht der handelnden Partei zur möglichst präcisen Erzwingung gewisser entscheidender Stellungen und zur möglichst energischen Bewältigung aller Hindernisse, welche nicht nur im Gegendruck der mit verhältnissmässig nur geringen Mitteln ausgestatteten Gegenpartei, sondern auch vorzüglich in ausdrücklich vorgeschriebenen Modalitäten und Erschwerungen des geforderten Zieles liegen. In das

[1] Das systematische Merkmal besteht hier in prinzipieller Wiederholung derselben Idee während mehrerer Züge. Man erinnere sich zunächst wegen der systematischen Aufopferung an die Tendenzen der consequenten Räumung (in Pos. 398, S. 258) und der successiven Heranziehung (S. 272 ff.), ferner an die energische Figuren-Entäusserung zum Pattzwange S. 237 unten (Note 3); noch entschiedener tritt der systematische Charakter bei den Opferreihen in den beiden Kunstspielen „der eiserne Käfig" (Pos. 58, S. 79) und „das Spiessruthenspiel" (Pos. 61, S. 81) hervor. Ueber die fortgesetzte Thätigkeit derselben Figur, namentlich eines oder beider Springer, vergleiche man die in Pos. 130, S. 138 und Pos. 173, S. 173 gegebenen Beispiele (auch Mendheim's Aufg. 28, 49, 53, 76) und bemerke, dass jene Combination auch zur systematischen Wegräumung vorhandener Hindernisse, wie in Pos. 238 und 239 (S. 200), ferner in Pos. 544 (S. 334) und in der S. 307—308 notirten Composition, dienen sowie endlich auf systematische Abzugnutzung, wie in Pos. 71 (S. 86), gestützt sein kann.

Gebiet der systematischen Ideen fallen daher vornehmlich einestheils Positionen mit dem blossen Könige auf Seiten der Gegenpartei und verwandte Stellungen, anderntheils Compositionen mit bedingten und ähnlichen Forderungen, namentlich Aufgaben mit dem Ziele eines Feldmatt, Bauermatt und Selbstmatt.[2] Der Zwang, welchen die handelnde Partei auf die Bewegungen des Gegners ausübt, wird entweder durch fortgesetzte Schachangriffe oder auch durch die Zugpflicht herbeigeführt, so dass es natürlich auf strengste Benutzung der vorhandenen Treibkräfte und genaueste Auswahl der Zugfolge ankommt. Die zur Erfüllung besonderer Vorschriften erforderliche Anordnung der Steine ist ausserdem von systematischer Gewinnung freier Züge, um ungestört die Kräfte successive zu disponiren, abhängig und erheischt deshalb gewöhnlich die consequente Anwendung gewisser Hülfsmittel, namentlich des Abzuges, der Fesselung und ähnlicher Combinationswendungen. — Für die specielle Darlegung der systematischen Ideen ergeben sich aus den angedeuteten allgemeinen Grundzügen nun zunächst drei Hauptstücke, welche die zwingende Treibgewalt, die geeignete Disposition der Steine, endlich einzelne Combinationswendungen betreffen und aus praktischen Gründen in umgekehrter Folge abgehandelt werden.

---

[2] Die Angabe, dass systematische Ideen sich vorzugsweise in den genannten Problemarten finden, darf jedoch nicht zu der Annahme verleiten, es seien überhaupt jene Aufgaben auf systematische Ideen basirt. Im Gegentheile kommt die Verarbeitung künstlicher Combinationen in bedingten Problemen sehr häufig und mindestens in gleichem Maasse vor, wie die Anwendung systematischer Ideen. Während das Feldmatt in Pos. 124 S. 135 und das Bauermatt in Pos. 83 S. 97 prinzipiell in das systematische Ideengebiet fallen, haben die Combinationen des Bauermatt in Pos. 360 S. 244 und des Selbstmatt in Pos. 82 S. 97 einen entschieden künstlichen Charakter. In gleicher Weise gehören ferner die Compositionen 91 (S. 101), 132 und 133 (S. 141), 139 und 140 (S. 144), 148 (S. 148), 155 und 156 (S. 160) dem systematischen Ideengebiete, die bedingten Aufgaben in Pos. 60 (S. 80), 87 (S. 99), 145 (S. 146), 448 (S. 274) dagegen lediglich künstlichen Ideenkreisen an. Von anderen bedingten Problemen sehe man noch 120 und 121 S. 131, welche ausschliesslich auf künstliche Combinationen basirt sind. Zur möglichst scharfen Unterscheidung vergleiche man endlich folgende Pattaufgaben mit einander: zunächst Pos. 108 (S. 123), welche durchaus dem praktischen Ideengebiete zufällt, sodann Pos. 110 (S. 124) und Pos. 117 (S. 128), die einen entschieden künstlichen Ideencharakter haben, endlich Pos. 116 (S. 128), welche allein dem systematischen Ideengebiete angehört.

ERSTE ABTHEILUNG.

Einzelne Combinationen.

Unter den wichtigeren Combinationen, welche als wesentliche Hülfsmittel die systematische Action der handelnden Partei fördern, zeichnen sich vornehmlich drei Hauptmanöver aus, die einer speciellen Illustration bedürfen: der Abzug, die Fesselung und die Versperrung.

ERSTES KAPITEL.

Abzug.

Durchgreifende Anwendung der Combination des Abzuges bildet die Seele in allen systematischen Aufgaben. Schon beim einfachsten Treibzwange, welcher durch Zusammenwirken von Dame und Thurm hergestellt wird, zeigt sich die Doppelkraft dieses Hülfsmittels von entscheidendem Einfluss; durchaus unentbehrlich ist es aber zur Bewältigung gewisser Schwierigkeiten, wie sie entweder aus materiellen Hindernissen oder in Betreff der Position aus vorgeschriebenen Erschwerungen entspringen. In letzterem Sinne kann der Abzug zur Vorbereitung anderer Combinationen, sowie namentlich zur entscheidenden Disposition der Steine, erforderlich sein und wird deshalb auch bei den übrigen Combinationswendungen Berücksichtigung finden. Was jedoch die Anwendung dieses Hülfsmittels in möglichst selbstständiger Gestalt betrifft, so unterliegen hier der Betrachtung vornehmlich drei Tendenzen: 1) allgemeine Förderung des Treibens; 2) consequente Wegräumung hinderlicher Figuren; 3) entscheidende Bewältigung gewisser Schwierigkeiten, welche allein der Abzug und zwar direct als solcher überwindet.

I. Mitwirkung beim Treiben.



Die Bedeutung des Abzuges bei der einfachsten Treibgewalt von Dame und Thurm erhellt aus der Stellung im beigefügten Schema. Der Thurm zieht ab, je nach Umständen entlang der 7. Reihe oder der b-Linie und zwingt dadurch den König, die andere

Richtung einzuschlagen, in welcher dann zunächst die Dame den Treibzwang fortsetzt, z. B. 1. Tb1† Ka7. 2. Dc7† Ka8. 3. Dc8† Ka7. 4. Db8† Ka6. 5. Db7† Ka5 u. s. f.; oder 1. Tb1† Ka7. 2. Ta1† Kb8. 3. Db6† Kc8. 4. Ta8† Kd7. 5. Td8† Ke7. 6. Dd6† Kf7. 7. Tf8† Kg7. 8. Df6† Kh7. 9. Tf7† Kg8. 10. Tg7† Kh8, womit die analoge Stellung in der anderen Ecke erreicht ist.

Zu directem Resultate führt das Zusammenwirken von Dame und Thurm unter Hülfe des Abzuges in folgenden beiden Aufgaben, die hier als charakteristische Beispiele ausgeführt werden:

a) Weiss. Kh4. Df5. Tg5. Lh2. Schw. Kh8. Dh1. Laufermatt in sechs Zügen, durch 1. Df8† Kh7. 2. Tg7† Kh6. 3. Tc7‡ Kg6. 4. Df7† Kh6. 5. Tc6† Dc6: 6. Lf4 ‡.[3]

b) Weiss. Ka1. Dd8. Tf4. Schw. Kc5. Dh3. Selbstmatt in acht Zügen: nach der Einleitung 1. Df6† Kd5. 2. Td4† Kc5. 3. Dd6† Kb5. 4. Tb4† Ka5 durch 5. Dc5† Ka6. 6. Tb6† Ka7. 7. Tb1† K∼. 8. Da3† Da3 ‡.

Beim Zusammenwirken verschiedener Figuren kann der Abzug einen sehr zusammengesetzten Charakter annehmen und in seiner wiederholten Anwendung zum wesentlichen Treibmittel werden. Nicht selten führt dann, wie in Pos. 561 ein Abzug in einen anderen hinüber, oder die ganze Abzugreihe dient, wie in Pos. 562, zur Erzeugung einer zuletzt entscheidenden, die Schwierigkeiten der Forderung allein überwindenden, Abzugstellung.[4]

---

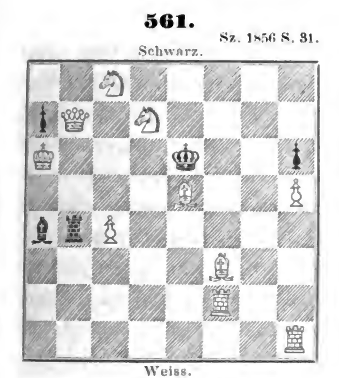
[3] Mendheim (Taschenbuch S. 38) giebt diese Aufgabe ohne Bc7, dagegen mit der Bedingung, die schwarze Dame nicht zu schlagen. In solcher Gestalt gestattet aber die Aufgabe eine Nebenlösung durch 1. Df6† Kh7. 2. Tg7† Kh8. 3. Ta7† Kg8. 4. Df7† Kh8. 5. Ta8† Da8: 6. Le5 ‡. Der Bauer c7 hindert nicht nur diese Nebenlösung, sondern macht auch die Bedingung der Unverletzlichkeit überflüssig, da nun die betreffende Spielweise 1. Df6† Kh7. 2. Tg7† Kh8. 3. Tg1† Kh7. 4. Th1: Kg8. 5. Dg6, Kf8. 6. Ld6 ‡ an dem Bauer c7 scheitert, welcher also zu gleicher Zeit zwei Zwecke erfüllt und daher die Bedingung der Unverletzlichkeit passender ersetzt.

[4] Zuweilen tragen aber die Abzugswendungen einen echt künstlichen Charakter, wie in folgenden beiden Compositionen von Mendheim, die zur schärferen Unterscheidung hier Platz finden mögen: a) T.-B. S. 8. Weiss. Kg6. De3. Te5, h2. Lb2, b3. Se4. Bc2, g3. Schw. Kh8. Db7. Le7. Sg8, h6. Bg4. Matt durch Be2 in acht Zügen. — b) T.-B. S. 10. Weiss. Kh3. Db6. Tb7, e4. Lc2, d2. Bc3, g3. Schw. Kf5. Da1. Ta8, g8. Lg7. Se5. Bc4. h5. Matt durch Bg3 in sieben Zügen.

561.

Sz. 1856 S. 31.

Schwarz.



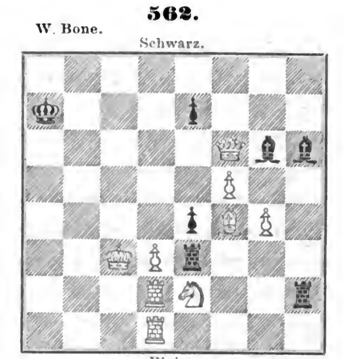
Weiss.

Selbstmatt in neun Zügen.

562.

W. Bone.

Schwarz.



Weiss.

Matt durch B d3 in 20 Zügen, mit Stabilität des Thurmes e3.

Die zur Erzwingung des Selbstmattes in 561 erforderliche Zügereihe lautet: a) Einleitung. 1. Dd5† Kf5. 2. Se7† Kg5. b) Abzugnutzung, um den Thurm f2 nach a2 zu schaffen und ausserdem den König nach c4 zu treiben: 3. **Lh2**† Kh4. 4. **Lg1**† Kg3. 5. Dg8† Kf4. 6. **Lb7**† Ke3. 7. Dg3† Kd4. 8. **Ta2**† Kc4. c) Schluss durch Fesselung zum Zugzwang. 9. Ta4: Ta4 ╪. — In Pos. 562 kommt es offenbar darauf an, den gefesselten Bauer d3 liquide zu machen, was bei der vorgeschriebenen Stabilität des Thurmes (vgl. S. 144 unt. sowie Pos. 148 S. 148 und Pos. 156 S. 160) nur durch Wegziehen des weissen Königs ermöglicht werden kann. Das hierzu nöthige Abzugs-Manöver wird nach der Einleitung 1. Ta2† Kb7. 2. Tb1† Kc8. 3. Dc6† Kd8 zunächst durch die Abzugsreihe 4. **Lc7**† Kc8. 5. **Lb6**† Kb8. 6. **La5**† Ka7. 7. **Lb4**† Kb8. 8. **La3**† Ka7. 9. **Lb2**† Kb8 vorbereitet, worauf nun der feindliche König in die Abzugstellung durch 10. Db6† Kc8. 11. Ta8† Kd7. 12. Db7† Kd6. 13. Ta6† Kc5 (!) 14. Db6† Kd5. 15. Dc6† Ke5. 16. Dc7 (zum Bahnopfer des Springers auf f4 für Th2—b2) Kd5. 17. Sf4† Lf4: 18. Dc6† Ke5 getrieben und dann der einfache Schluss durch 19. Kc4† Tb2: 20. d4 ╪ erreicht wird.

II. Wegräumung hinderlicher Figuren.

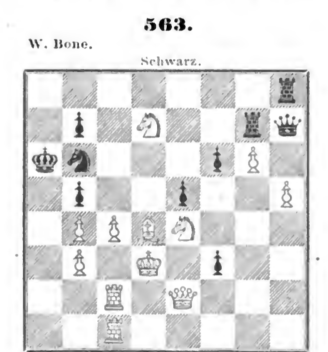
Zur Wegräumung, welche durch die abziehende Figur erfolgt, werden gewöhnlich die kleineren Officiere, Laufer und Springer, be-

nutzt; ein Beispiel mit dem Thurm giebt folgendes Selbstmatt in 19 Zügen: Weiss. Ka1. Dc6. Tb7. Schw. Ka8. Dg3. Tb6. Lb3, e7. Sb2, d7. Bb4, b5, c7; durch 1. Tb6‡ Ka7. 2. Tb7† Ka8. 3. Tb5‡. 4. Tb7†. 5. Tb4‡. 6. Tb7†. 7. Tb3‡. 8. Tb7†. 9. Tb2‡. 10. Tb7†. 11. Tc7‡. 12. Tb7†. 13. Td7‡. 14. Tb7†. 15. Te7‡. 16. Tb7†. 17. Tb1†. 18. Dc5† K∼. 19. Da3† Da3 ╪. — In Betreff des Springers vergleiche man das klassische Beispiel von Mendheim (Pos. 71 S. 86) und sehe über den Laufer Pos. 563. Ein besonderes Interesse gewinnt die Wegräumung, wenn sie zu Doppel-Abzügen Veranlassung giebt, welche (einer Zwickmühle ähnlich) die herangezogenen hinderlichen Steine successive vernichten; man sehe darüber ein treffendes Beispiel in Position 564.

563.

W. Bone.

Schwarz.



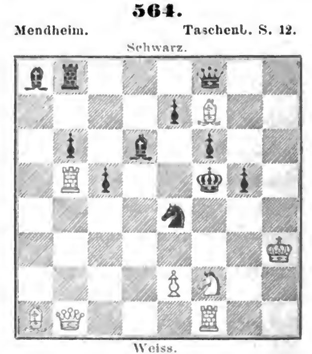
Weiss.

Matt durch Bg6 in 39 Zügen, ohne die schwarze Dame zu schlagen.

564.

Mendheim. Taschenb. S. 12.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in acht Zügen.

Nach der Einleitung zu 563 durch 1. Ta1† Sa4. 2. Ta4‡ ba. 3. b5† Ka5. 4. b4† Kb4: 5. Lc3† Kb3 (!) 6. Tb2† Ka3. 7. Ta2† Kb3. 8. Dd1† Ka2: 9. Da4‡ Kb1. 10. Db3† Kc1 erfolgt nun die successive Wegräumung der feindlichen Figurenreihe e5—h8 mittelst 11. Lb2† Kb1. 12. **Le5**‡ Kc1. 13. Lb2† Kb1. 14. **Lf6**‡ Kc1. 15. Lb2† Kb1. 16. **Lg7**‡ Kc1. 17. Lb2† Kb1. 18. **Lh8**‡ Kc1, worauf der König durch nachfolgenden Treibzwang in den entscheidenden Schlusszug des Bauers gedrängt wird: 19. Lb2† Kb1. 20. Ld4† Kc1. 21. Db2† Kd1. 22. Dc2† Ke1. 23. Dd2† Kf1. 24. Dd1† Kg2. 25. Dg1† Kh3. 26. Dh1† Kg4. 27. Sdf6† Kf4 (!) 28. Dh4†

Kf5. 29. Dh3† Kf4. 30. Le3† Ke5. 31. Dg3† Ke6 (!) 32. Dg4† Ke5 (!) 33. Dg5† Ke6. 34. Dd5† Ke7. 35. Dd7† Kf8. 36. De8† Kg7. 37. Df7† Kh8. 38. Df8† Dg8. 39. g7╪. — Das Doppelspiel des Abzuges in 564 dagegen lautet: 1. Se4‡ Lf4. 2. Sc5‡ Le4. 3. Se4‡ e5. 4. Sc5† e4. 5. Se4‡ Dc5. 6. Tc5‡ bc. 7. Sc5‡ Tb1: 8. e4╪. — Endlich mögen hier noch folgende zwei Aufgaben von Mendheim Platz finden:

a) T.-B. S. 24: Weiss. Kc4. Dc5. Tg7, h6. Lf7. Sb7, d6 Bc3, e3. Schw. Ka6. De1. Ta8, b8. Lc2. Ba7, d3, e4. Matt durch Bc3 in neun Zügen.

b) Aufg. 47: Weiss. Kh3. Dd2. Ta7, c4. Lg5. Sc5. Bb6, e4, h2. Schw. Kc8. Dd1. Te8, h1. Lh5. Sh7. Bd7, e7, f7. Springermatt in sieben Zügen.

III. Ueberwindung besonderer Schwierigkeiten.

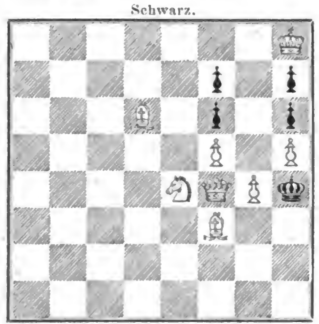
Die Doppelkraft des Abzuges, vermöge deren ein freies Tempo zu geeigneter Placirung der abgezogenen Figur gewonnen wird, ist deshalb vorzüglich geschickt zur Beseitigung der meisten Positionsschwierigkeiten, welche durch die Gegenwirkung feindlicher, namentlich unverletzlicher, Figuren hervorgerufen werden. Gewöhnlich wird die Wirksamkeit der letzteren durch ihre Fesselung von Seiten des abgezogenen Steines paralysirt, und der Abzug dient in diesem Falle anderen, noch zu erörternden, Combinationen. Zuweilen kommt es aber darauf an, die Drohung feindlicher Figuren direct durch den Abzug zu umgehen, indem der entscheidende Stein der handelnden Partei, gewöhnlich ein Bauer, vermöge jenes Hülfsmittels an der feindlichen Drohung vorübergeführt wird. Dieser Fall tritt namentlich bei der Vorschrift der Stabilität einzelner feindlicher Bauern oder ganzer Bauerreihen ein; man erinnere sich zunächst an das einfache in Pos. 141 S. 144 gegebene Beispiel und vergleiche dazu die complicirteren Ausführungen in Pos. 565 und 566.

Die entscheidende Spielweise zu Pos. 565 lautet: 1. Le2† Kh3. 2. Lf1† Kh4. 3. **g5**† Kh5: 4. Df3† Kh4. 5. Df1† Kg4. 6. Lh3† Kh. 7. Lg2† (Placirung durch Abzug) Kg4. 8. Lf3† Kf5: 9. Dh3† Kg6. 10. Dh5† Kf5. 11. **g6**† Ke6. Nun ist die Drohung der feindlichen, unverletzbaren wie unverrückbaren, Bauern umgangen, und das Schlussspiel erfolgt in kürzester Weise durch die Züge: 12. Sc5† Kd6:

565.

Bone & Bolton.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in 21 Zügen, mit Stabilität der schwarzen Bauern.

566.

Trev. Shastree.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in 42 Zügen, mit Stabilität der schwarzen Bauern.

13. Dd5† Kc7 (!). 14. Dc6† Kb8 (!) 15. Db6† Kc8. 16. Db7† Kd8. 17. Db8† Ke7. 18. Dc7† Kf8 (!) 19. Dc8† Ke7. 20. Dd7† Kf8. 21. g7 ╪. — Noch schwieriger erscheint die Umgehung des angedeuteten Hindernisses in Pos. 566, da hier der entscheidende Stein an drei feindlichen Bauern vorübergeführt werden muss. Die weisse Partei hat ausserdem nur möglichst wenige, aber doch hinreichende Zwangsmittel, um das Ziel zu erreichen; während Dame und Thurm die zwingende Treibgewalt herstellen, dienen die Läufer zur Bildung nothwendiger Abzüge: a) Einleitung zur geeigneten Placirung der Läufer. 1. Lh3+ Kc7. 2. Dd8† Kb7. 3. Tb4† Ka6 (!) 4. Lh4, Ka7. — b) Treiben des Königs nach d1 zur Expedition des ersten Bauerschrittes. (Wendung nach unten.) 5. Db8† Ka6. 6. Db7† Ka5. 7. Tb5† Ka4. 8. Db6, Ka3. 9. Dc5† Ka4 (!) 10. Tb4† Ka3. 11. Dc3† Ka2. 12. Tb2† Ka1. 13. Th2† Kb1. 14. Db3† Ka1. 15. Da3† Kb1. 16. Da2† Kc1. 17. Db2† Kd1. 18. Kc5, Ke1. 19. **g4** † Kd1. — c) Treiben des Königs nach dem oberen Rande zur Expedition der nächsten Bauerschritte. (Rückwendung nach oben.) 20. De2† Kc1. 21. Dd2† Kb1. 22. Dc2† Ka1. 23. Dc3† Kb1. 24. Th1† Ka2. 25. Dc2† Ka3. 26. Ta1† Kb4. 27. Ta4† Kb5. 28. Dc4† Kb6. 29. Ta6† Kb7. 30. Dc6† Kb8. 31. Tb6† Ka7. 32. Tb7† Ka8. 33. **Tg7**† Kb8. 34. Db6† Ka8 (!) 35. Da6† Kb8. 36. Da7† Kc8. 37. **g5**† Kd8. 38. **g6**† Ke8. — d) Schlussspiel. 39. Dd7† Kf8. 40. Tg8† Kg8: 41. Df7† Kh8. 42. g7 ╪.

ZWEITES KAPITEL.

Fesselung.

Ausser der besonderen Treibkraft, welche die Fesselung unter gewissen Umständen gegen feindliche Bauern übt, dient dieses Hülfsmittel vorzüglich zur entscheidenden Tempinutzung sowie zur Bewältigung besonderer Schwierigkeiten, welche aus der vorgeschriebenen Unverletzlichkeit feindlicher Steine sich ergeben.

I. Treibmittel.

Es kommt darauf an, feindliche Bauern, welche entscheidende Steine der handelnden Partei schlagen könnten, an denselben vorüber zu zwingen. Für diesen Zweck genügt im Allgemeinen ein Thurm und das Treiben des Gegenkönigs in die Fesselstellung; man sehe darüber folgende Beispiele.

567.

Mendheim. T.-B., S. 50.

Schwarz.

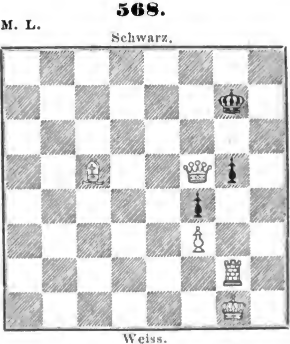
Weiss.

Bauermatt in sieben Zügen, ohne die schwarzen Bauern zu schlagen.

568.

M. L.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in 35 Zügen.

Die Spielweise zu 567 lautet: 1. Lc6, b5. 2. Da8† Kb6. 3. **Tb2, b4.** 4. Tc2, b3. 5. Tc4, b2. 6. Tb4† ab. 7. a5 ‡. — Auf gleichem Prinzip beruht das Spiel in 568, dessen entscheidende Normalstellung durch 1. Df8† 2. Tg4. 3. De7, Kf5 (!) 4. Ld4. 5. Dd7, Kh6 (!) 6. Dg7† 7. Tg2, Kh4 (!) 8. Dg6, g4. 9. Dh7, Kg5. 10. Kh1, g3 u. s. w. gewonnen wird.

II. Tempinutzung.

Die Fesselung begründet entweder directen Tempogewinn oder erzielt entscheidenden Zugzwang, oder dient endlich zur wiederholten echt systematischen Gewinnung freier Züge.

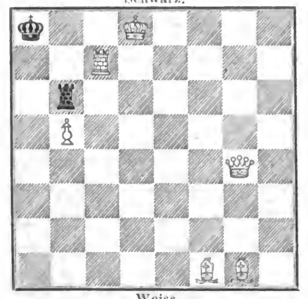
a. Directer Tempogewinn.

Die handelnde Partei gewinnt ein entscheidendes Tempo, indem die unverletzliche Figur des Gegners, welche sonst die erforderlichen Bewegungen störend unterbrechen würde, zunächst genöthigt ist, die Fessel zu brechen.

569.

Mendheim. Taschenbuch S. 28.

Schwarz.



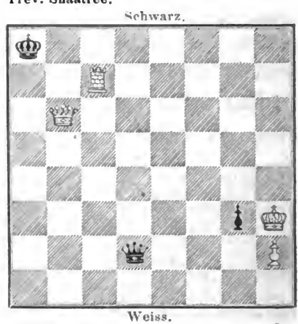
Weiss.

Bauermatt in fünf Zügen.

570.

Trev. Shaatree.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in vierzehn Zügen, ohne die schwarze Dame zu schlagen.

Das einfach schöne Spiel zu Pos. 569 besteht in den Zügen: 1. **Dc8†** Tb8. 2. **Ke7, Tc8:** 3. Lg2† Kb8. 4. La7† Kc7. 5. b6‡.[5] Die nebenstehende Composition ist vorzüglich geeignet, den consequenten Treibzwang von Dame und Thurm zu veranschaulichen: 1. Da6† Kb8. 2. Tb7† Kc8. 3. Dc6† Kd8. 4. Tb8† Ke7. 5. Te8† Kf7.

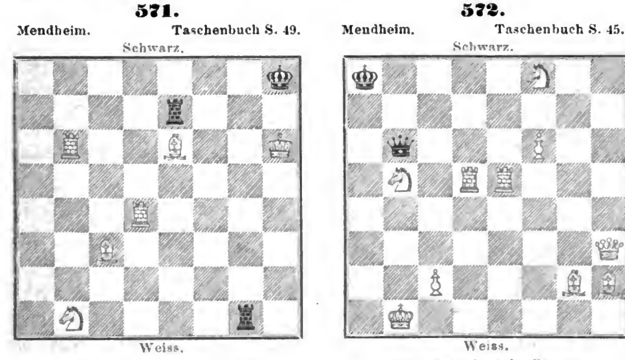
[5] Mendheim giebt die Aufgabe mit der unnöthigen Bedingung, dass der schwarze Thurm b6 unverletzlich sei. Diese Modalität ist aber, wie man sich leicht überzeugen kann, durchaus überflüssig. J. Wolff hat die schöne Composition in völlig dolosem Sinne plagiirt, vgl. Schachztg. von 1846 S. 180, No. 23. Abgesehen von Streichung jener Modalität hat er einfach die Lage des Brettes oder vielmehr der Parteiläger umgekehrt und dann seinen Namen darüber gesetzt.

6. De6† Kg7. 7. Tg8† Kh7. 8. Df7† Kh6. 9. Tg6† Kh5. 10. Tc6† Kg5. 11. Df6† Kh5. 12. **Tc5**† D∼. 13. **hg**, Dc5: od. D∼. 14. g4‡.

Ein Seitenstück zu 569 bietet folgende Aufgabe desselben Componisten (T. B. S. 30): Weiss Ka6. Db1. Tc5. Lh7. Sd5. Schw. Ka8 Tb2. Damenmatt in vier Zügen, ohne die Dame zu bewegen und den Thurm zu schlagen. — Zu 570 vergleiche man die aus Pos. 137 S. 143 durch das Vorspiel 1. Tg7† Kh8. 2. Tg3† Kh7. 3. Tb7† D∼: 4. Dg6† Kh8. 5. Dh6† Dh7. 6. Df6† Dg7. 7. Tb8† Kh7. 8. Th3† Dh6 gewonnene Normalstellung: Weiss Ka2. Df6. Tb8, h3. Bg2. Schw. Kh7. Dh6, — in welcher nun das freie Tempo zur Expedition des entscheidenden Bauers gewonnen ist: 9. **g4**, **Dh3**: (!), so dass nun das Schlussspiel mit den Zügen 10. De7† Kh6. 11. Th8† Kg6. 12. Tg8† Kh6. 13. Df6† Kh7. 14. Df7† Kh6. 15. g5‡ erfolgen kann.

Der systematische Character des erörterten Manövers kann dadurch verstärkt werden, dass dieselbe Composition seine wiederholte Anwendung erfordert; man vergleiche darüber die in nachfolgenden Pos. gegebenen Beispiele.

571. Mendheim. Taschenbuch S. 49. — **572.** Mendheim. Taschenbuch S. 45.



Springermatt in sechs Zügen, mit Unverletzlichkeit. — Bauermatt in acht Zügen, mit Unverletzlichkeit.

Aus den entscheidenden Spielweisen zu vorstehenden Compositionen (a. 1. Tb8, T—. 2. Td8† T—. 3. Sd2, ∼. 4. Sf3, ∼. 5. Sh4, ∼. 6. Sg6‡. b. 1. Dc8† Db8. 2. c4, Dc8: 3. Td8† Kb8. 4. c5, Dd8: 5. Te8† Kc8. 6. c6, De8. 7. Sa7† Kd8. 8. c7‡) erhellt, wie die gedachte Wiederholung im Wesentlichen der Mitwirkung des Ab-

zuges bedarf. Es ist dies einer der wichtigeren schon früher angedeuteten Fälle, in welchen der Abzug voraussetzungsweise mit anderen Combinationswendungen zusammentrifft.

b. Zugzwang.

Die gefesselte Figur wird durch Zugzwang zum Brechen der Fessel genöthigt, um durch diesen Umstand selbst ein günstiges Resultat zu erzielen. Es sind vornehmlich Selbstmattaufgaben, in welchen jenes Manöver zur entscheidenden Schlusswendung verwerthet wird, und dasselbe trägt hier in dem Falle einen echt systematischen Cherakter, wenn, wie in Pos. 119 S. 130, der entscheidende Zugzwang successive herbeigeführt werden muss. Ein Seitenstück dazu bietet Position 573 unten, deren Lösung durch folgende Züge gewonnen wird: 1. Df6† Kg8. 2. Tg7† Kh8. 3. Dh4† Dh5. 4. Lg1, Dh6 (!). 5. Tg6, Dh7 (!). 6. Tg5, Dh5. 7. Tb8† Kh7. 8. Tbg8, Dh5. 9. Tg6, Dh5. 10. Tg6† Kh6. 11. Tf7, Dh4‡. Ausserdem vergleiche man den Schlusszug von Pos. 561 und bemerke noch, dass die hervorgehobene Wendung sehr häufig die eigentliche Spitze von mehr künstlichen Selbstmattaufgaben bildet; es mögen hier zur Vergleichung zwei Beispiele solcher Art Platz finden:

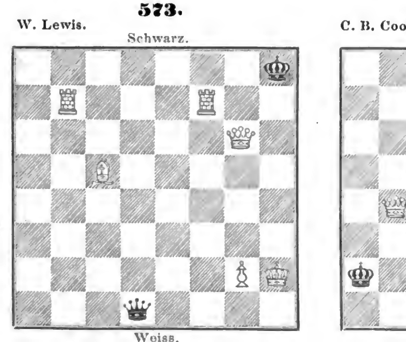
a) Weiss: Kh1. Da4. Tc5, g7. Sf6. Schw.: Ka8. Db1. Te5. La6, h2. Selbstmatt in sieben Zügen von Michaelow.

b) Weiss: Kf3. Dg4. Td2, h3. Lb6, c2. Sc4, e4. Ba4. Schw.: Kb4. Dg5. Le5, e8. Sd6. Ba5. Selbstmatt in sieben Zügen von M. L.

573.

W. Lewis.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in elf Zügen.

574.

C. B. Cook. Sz. 1860, S. 222.

Schwarz.

Weiss.

Selbstmatt auf dem Felde h1, in 68 Z.

c. Wiederholter Tempogewinn.

Es wird hier diejenige Fesselung vorausgesetzt, welche die Wirksamkeit des gefesselten Officieres vollständig lähmt, indem z. B. ein Thurm einen Laufer oder umgekehrt, oder auch eine dieser Figuren einen Springer fesselt. Eine solche Fesselstellung giebt natürlich der handelnden Partei in Ansehung der gefesselten Figur völlig freie Hand und bietet an sich nur geringes Interesse; man sehe ein Beispiel in folgender Aufgabe von Mendheim (T. B. S. 31): Weiss Kh6. Dh5. Lc1. Bf3, g2. Schw. Kf8. Tg3. Ba6. Bauernmatt in neun Zügen, ohne den Thurm zu schlagen; durch 1. La3† Kg8. 2. Dd5† Kh8. 3. **Lb2**† **Tg7**. 4. **g4**, a5. 5. **g5**, a4. 6. **g6**, a3. 7. Da2, ab. 8. Da8† Tg8. 9. g7 ╪.

Besonderen Werth gewinnt die erörterte Fesselstellung in dem Falle, wenn der feindliche König zu abwechselndem Eintritt und Austritt gelangt. Dieses Manöver wird durch Composition 574 anschaulich illustrirt, deren Discussion deshalb hier stattfinden mag. Das auf h1 geforderte Selbstmatt wird durch Aufopferung des Thurmes auf g1, den der feindliche, von seinem Könige gedeckte Thurm schlägt, herbeigeführt; es verlangt also Sperrung des Feldes h2 durch einen zweiten Thurm und setzt daher Umwandlung des Bauers voraus. Die zu diesem nächsten Zwecke wie zu der späteren Bewegung des weissen Königs nach dem Mattfelde (h1) erforderlichen freien Züge bedingen entsprechende Fesselung des feindlichen, zum Selbstmatt unentbehrlichen Thurmes, und zur entsprechenden Stellung führt zunächst a) die Einleitung: 1. Td2† Ka1. 2. Da3† Kb1. 3. La2† Ka1. 4. Lg8† Kb1. 5. Lh7† Tg6. — b) Abzugbildung zur Expedition des Bauer nach e4, ohne die Fesselstellung einzubüssen: 6. Db3† K∾. 7. Dc3† Kb1. 8. Tb2† Ka1. 9. Tb3† Ka2. 10. Ta3† Kb1. 11. Dd4, K∾. 12. Tc3† K∾. 13. Dd2, Ka1. 14. Ta3† Kb1 (Fesselstellung, also freies Tempo) 15. **Tf3**, Ka1. 16. Dc3† Ka2 (!) 17. Da3† Kb1. 18. **Tf2**, Kc2. — c) Expedition des Bauers und Restitution der Fesselstellung: 19. **e4**† Kd1 (!) 20. Dd3† Ke1. 21. De3† Kd1. 22. De2† Kc1. 23. Dd2† Kb1. 24. e5, Ka1. — d) In dem nun erreichten Figurenstande (Weiss Kh8. Dd2. Tf2. Lh7. Be5. Schw. Ka1. Tg6) hält Tf2 den schwarzen König an der ersten Reihe fest, die Dame aber giebt, in den Zugnummern von ungerader Zahl, abwechselnd auf a5 und d2 Schach, je

nachdem der König von b1 aus auf a1 oder c1 tritt. Der Moment, in welchem er auf b1 in die Fesselstellung rückt, bietet dann jedes Mal ein freies Tempo, welches in den Zugnummern von gerader Zahl dazu benutzt wird, den Bauer in die Dame und hierauf unter Mitwirkung des neugewonnenen Thurmes den König nach h1 zu führen: 25. Da5† Kb1. 26. e6, Kc1. 27. Dd2† Kb1. 28. e7, Ka1. 29. Da5† Kb1. 30. e8T, Kc1. 31. Dd2† Kb1. 32. Te7, Ka1. 33. Da5† Kb1. 34. Tg7, Kc1. 35. Dd2† Kb1. 36. Kg8, Ka1. 37. Da5† Kb1. 38. Kf7, Kc1. 39. Dd2† Kb1. 40. Ke7, Ka1. 41. Da5† Kb1. 42. Tf7, Kc1. 43. Dd2† Kb1. 44. Tf6, Ka1. 45. Da5† Kb1. 46. Ke6, Kc1. 47. Dd2† Kb1. 48. Ke5, Ka1. 49. Da5† Kb1. 50. T6f4, Kc1. 51. Dd2† Kb1. 52. Tg4. Ka1. 53. Da5† Kb1. 64. Kf4, Kc1. 55. Dd2† Kb1. 56. Kg3, Ka1. 57. Da5† Kb1. 58. Kg2, Kc1, 59. Dd2† Kb1. 60. Kh1, Ka1. — e) Schlussspiel: 61. Da5† Kb1. 62. Th2, Kc1. 63. Dd2† Kb1. 64. Da2† Kc1. 65. Db2† Kd1. 66. Dc2† Ke1. 67. Dd2† Kf1. 68. Tg1† Tg1‡.

III. Besondere Fälle.

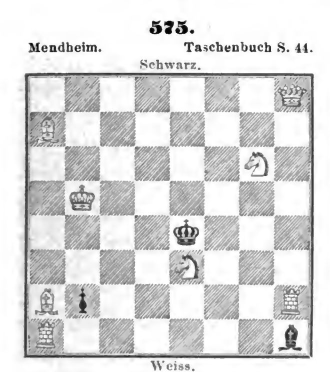
Die hinderliche Wirksamkeit unverletzlicher Figuren, welche nicht von ihrem Platze gezogen werden dürfen, kann gewöhnlich nur durch Fesselung paralysirt werden, die dann meist mit Hülfe des Abzuges hergestellt wird. Es kommen hier zunächst die beiden Fälle in Betracht, dass ein unverletzlicher Bauer bereits auf die vorletzte Reihe gedrungen und dass für einen feindlichen Officier ausdrücklich Stabilität vorgeschrieben ist.

Die Entdrohung des unbeweglichen Thurmes in 575 wird auf folgende Weise durch Fesselung mittelst eines interessanten Abzugspieles erzwungen: 1. Da8† Kd3. 2. Lb1† Kc3. 3. Sd1† Kb3. 4. La2† Ka3. 5, Th3† Lf3. 6. Le3† La8: 7. Lc1† Lf3. 8. Lg8‡. — Zu Pos. 576 vergleiche man das zusammengesetztere Vorbild in Pos. 156 S. 160, auf welches wir später noch zurückkommen werden; die für gegenwärtige Aufgabe entscheidende Spielweise lautet: a) Einleitung zu der Abzugstellung: 1. De5† Kh7. 2. Th5† Kg6. 3. De8† Kg7. — b) Placirung der fesselnden Figur mittelst Abzug: 4. Lf8† Lg8. 5. Lh6† Kh7. 6. Le3† Kg7. — c) Treiben des Königs in die Fesselstellung: 7. Tg1† Kf6. 8. Df8† Ke6. 9. Tg6† Kd7. 10. Tg7†

575.

Mendheim. Taschenbuch S. 44.

Schwarz.



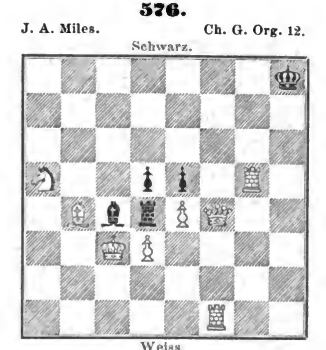
Weiss.

Matt in acht Zügen durch Ta1, ohne diesen zu ziehen und den feindlichen Bauer zu schlagen.

576.

J. A. Miles. Ch. G. Org. 12.

Schwarz.



Weiss.

Matt durch Bd3 in achtzehn Zügen, mit Stabilität des schwarzen Thurmes.

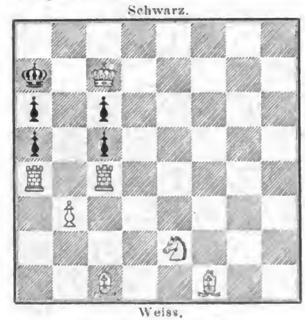
Ke6. 11. Df7† Kd6. 12, Dd7† Kc5. d) Heranholung des entscheidenden Bauers und Schlussspiel: 13. dc, Kb6. 14. Dd6† Ka5: 15. Da3† Kb6. 16. Td5: Kc6. 17. Da4† Kb6. 18. c5 ‡.

Direct und ohne Hülfe des Abzuges erfolgt die Fesselung gewöhnlich, wenn es darauf ankommt, einen entscheidenden Bauer an unverletzlichen oder stabilen Bauerreihen vorüberzuführen. Sind es Doppelreihen, so entscheidet auch bei einfacher Unverletzlichkeit nicht selten eine Doppelfesselung (Pos. 577), welche im Falle der Stabilität (Pos. 578, 580) sogar unerlässlich wird. Es handelt sich hier um die sogenannten „Spiessruthenspiele“ und verwandte Compositionen, man vergleiche die Stellungen in 59 S. 79 und 61 S. 81. Beide Positionen bieten zweireihige Bauergruppen, die erstere dreistufige, die andere vierstufige. Sind übrigens die Bauern bloss unverletzlich, nicht zugleich unverrückbar, so reicht auch (Pos. 579) die einfache Fesselung von der einen Seite hin, indem der entscheidende Bauer an den successive herunterrückenden Bauern der anderen Seite successive vorübergeführt wird. Mitunter genügt auch die einfache Weglenkung der Bauern, namentlich der einen Reihe, durch wiederholte Zugzwangopfer, worauf dann der entscheidende Bauer auf die erwähnte successive Weise an den Bauern der anderen Reihe vorüber und hinauf geht.[6]

[6] Dieses Manöver findet in dem „Spiessruthenspiele des Marschall von Sachsen“ (Pos. 61 S. 81) Anwendung. Es ist aber klar, dass dadurch der eigentliche

577.

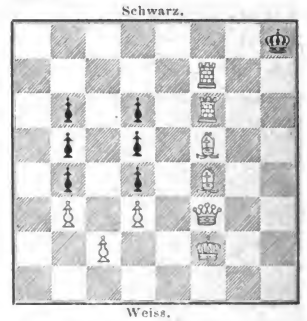
Kling & Horwitz.



Bauermatt in zwölf Zügen,
ohne die schwarzen Bauern zu schlagen.

578.

Bolton.



Bauermatt in 37 Zügen,
mit Stabilität der schwarzen Bauern.

Die in 577 erfolgreiche Doppelfesselung geschieht nach der Einleitung 1. Lh3, Ka8. 2. Lc8, Ka7. 3. Sc3, Ka8. 4. Lb7† Ka7. 5. Tf4, c4, durch 6. **Le3**†, c5. 7. **Sb5**† ab, worauf nun die Expedition des entscheidenden Bauern nebst dem Schlussspiele erfolgen kann: 8. b4, c3 (!) 9. Tf1, c2 (!) 10. Tc1, ba. 11. b5, ∾. 12. b6‡. Das zu 578 erforderliche Spiel lautet: a) Entfaltung der Kräfte: 1. Lg4, Kg8. 2. Lg5, Kh8. 3. Kg3, Kg8. 4. Kf4, Kh8. 5. Kf5, Kg8. 6. Ke6, Kh8. 7. Df1, Kg8. — b) Abzugsvorbereitung zur Expedition des ersten Bauerschrittes: 8. Tf8† Kg7. 9. T6f7† Kg6. 10. Ld8, Kh6. 11. Ta7, Kg6. 12. Tf6† Kg5. 13. Ld1, Kh4. 14. Tf7† Kg3. 15. Ta2, Kh2. c) Erste Vorbereitung der Doppelfesselung. 16. Tfa7, Kg3. 17. T7a6, Kh2. 18. Kf7, Kg3. 19. Kf8, Kh2. — d) Abzugnutzung und Rücktreiben des Königs. 20. **c4**† Kg3. 21. Tg2† Kh3. 22. Tc2† Kg3. 23. Dg2, Kf4. — e) Vollendung der Doppelfesselung. 24. Df3† Ke5. 25. Dg3† K∾. 26. Dg4† Ke5. 27. Dg5† Ke6. 28. Df6† Kd7. 29. Lg4† Kc6. — f) Eigentliche Nutzung der Doppelfesselung: 30. **c5**, Kb7. 31. Lc8† Kc8: (!, falls Kc6, so 32. Lc7†

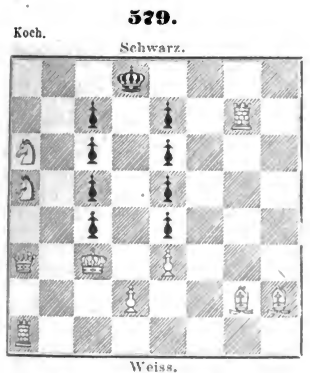
Gedanke des Spiessruthenlaufens nicht getreu dargestellt wird. Zu diesem Zwecke wäre es vielmehr erforderlich, den betreffenden Bauer an beiden feindlichen Bauerreihen, die drohend ihre Plätze behaupten, consequent vorüberzuführen, wie es im Falle der Stabilität stattfindet. Die Stabilitätsspiele bilden daher die eigentlichen Spiessruthenspiele in voller symbolischer Bedeutung. —

nebst 33. c6 etc.) 32. c6, Kb8. — g) Schlussspiel. 33. Tca2, Kc8. 34. Ta7† Kb8. 35. Tb7† Kc8. 36 De6† Kd8: 37. c7 ╪.

579.

Koch.

Schwarz.



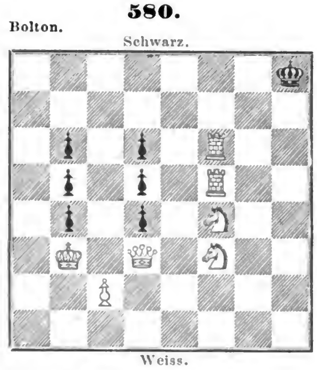
Weiss.

Bauermatt in 20 Zügen, mit Stabilität der schwarzen Bauern.

580.

Bolton.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in 44 Zügen, mit Stabilität der schwarzen Bauern.

Composition 579 ist ein durchaus exceptionelles Erzeugniss, wie sich aus dem Verhältniss der schwarzen Bauerstellung zu den vorhandenen Figuren von Weiss ergiebt. Die Spielweise zu demselben mag aber zur Veranschaulichung des uns hier beschäftigenden Manövers dienen; ausserdem könnte bei entsprechender Umstellung die Legalität durch Streichung der oberen Bauern (c7, e7) hergestellt werden. — 1. Tg8† Kd7. 2. Sb8† Kd6. 3. Tg5, Kd5. 4. Th5, Kd6. 5. Sb7† Kd5. 6. Kc2, c3. 7. **d3**, c4. 8. **d4**, c5. 9. **Da5** (Doppelfesselung), c6. 10. Kc1, c2. 11. Sd7, c3. 12. Da2† c4. 13. Sbc5, Kd6. 14. Da7, Kd5. 15. Ta5, Kd6. 16. Th6, Kd5. 17. Sb6† Kd6. 18. Scd7, c5. 19. Db8† Kc6. 20. d5 ╪. — Die nebenstehende Composition 580 zeichnet sich durch Beschränkung der Mittel und gefällige Anordnung aus; die Spielweise lautet: 1. Tf8† K∼. 2. T5f7† Kh6. 3. Sg1, Kg5. 4. Dg6† Kh4. 5. Dh5† Kg3. 6. Tg7† Kf2. 7. Df3† Ke1. 8. Te7† Kd2. 9. Dd3† Kc1. 10. Se6, Kb1. 11. Ta8, Kc1. 12. Ta6, Kb1. 13. **c4**, Kc1. 14. Df1† Kd2. 15. Sg1—f3† Ke3. 16. Sc5† Kf4. 17. Se5† Ke3 (!) 18. De1† Kf4. 19. Tf7† Kg5. 20. Dg3† Kh6 (!) 21. Df4† Kh5. 22. Dg4† Kh6. 23. Tf6† Kh7. 24. Dh4† Kg7. 25. Tg6† Kf8. 26. Sed7† Kf7 (!) 27. Dh7† Kf8. 28. Dh8† Ke7 (!) 29. Te6† Kf7. 30. Tf6† Ke7. 31. Dg7† Ke8. 32. Df7†

Kd8. 33. Df8† Kc7. 34. Db8† Kc6. 35. Se5† Kc5: 36. Sd3† Kc6. 37. c5, Kd7. 38. Db7† Ke8 (!) 39. c6, Kd8. 40. Tf7, Ke8. 41. Ta1, Kd8. 42. Taf1, Ke8. 43. Te1† Kd8. 44. c7 ‡.

Schliesslich verdient noch der Umstand Andeutung, dass es bei Problemen der vorliegenden Art gewöhnlich weit schwieriger ist, das Bauermatt auf dem Felde c6 als auf dem Felde c7 zu geben, da der erstere Fall nach Vorrücken des Bauers auf c5 für die Thätigkeit der handelnden Partei bis zum Mattzuge c5—c6 einen dauernden Schachzwang voraussetzt. Man sehe als ein Beispiel folgendes Problem von Bolton, welches in der Stellung Weiss Kb3. Df7. Tf3, f6. Lf5. Sf4. Bc2, d3. Schw. Kh8. Bb4, b5, b6, d4, d5, d6 das Bauermatt auf c7 in 36 und auf c6 in 67 Zügen bei Stabilität der schwarzen Bauern fordert.[7]

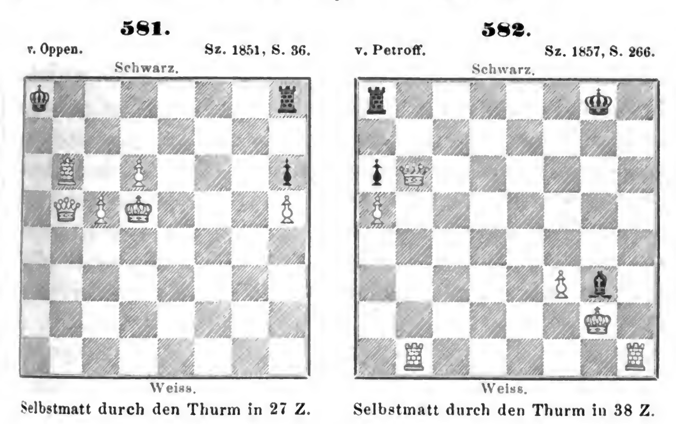
DRITTES KAPITEL.

Versperrung.

Die störende Wirksamkeit von Officieren der Gegenpartei kann unter Umständen, die keine Fesselung gestatten, nur dadurch paralysirt werden, dass ihre Thätigkeit in der bedrohlichen Richtung durch Versperrung von Steinen ihrer eigenen Partei gehemmt wird. Gewöhnlich ist es ein Thurm, dessen eine Richtung bereits durch einen Bauer eingeschränkt ist, während zur Verstellung der anderen meist der König herangezwungen wird. Besonderes und echt systematisches Interesse gewinnen dergleichen Combinationen, wenn durch successives

[7] Die Zügezahl von dergleichen Problemen lässt sich in nicht seltenen Fällen durch Vereinfachung der Zwangsmanöver abkürzen; die Grundidee der Ausführung wie die eigentlichen zur Ueberwindung der besonderen Schwierigkeiten erforderlichen Combinationshebel, auf deren Beleuchtung es hier ankommt, bleiben aber immer dieselben. — Nachträglich mag hier noch wegen des einfachsten Falles der Stabilität das auf S. 145 oben citirte Beispiel von Ponziani wiederholt werden, dessen Lösung die Stabilität ebenfalls durch einfache Fesselung (entgegen Pos. 141 S. 144, welche den Abzug erfordert) überwindet: Weiss. Ke1. Db7. Ld8, e8. Bg5. Schw. Kg8. Dd6. Bh7. — 1. Df7† Kh8. 2. Lf6† Df6. 3. Df6‡ Kg8. 4. Dh6, Kh8. 5. g6, Kg8. 6. Lf7† Kh8. 7. g7 †.

Hin- und Hertreiben des Königs successive ein Tempo zur freien Verwerthung für die handelnde Partei gewonnen werden kann.



Selbstmatt durch den Thurm in 27 Z.

Selbstmatt durch den Thurm in 38 Z.

Nach der Einleitung zu Pos. 581 durch 1. Dc6† Ka7. 2. Tb7† Ka8. 3. Th7† Kb8. 4. Db6† Ka8. 5. Da6† Kb8. 6. Da7† Kc8. 7. Db7† Kd8- 8. Dc7† Ke8. 9. Dd7† Kf8. 10. Tf7† Kg8 wird nun der systematische Tempozwang in folgender Weise gewonnen und zur Erreichung des vorgeschriebenen Zieles durchgeführt: 11. Df5† Th7. 12. Tf8† Kg7. 13. d7, Th8. 14. Tf7† Kg8. 15. c6, Th7. 16. Tf8† Kg7. 17. Kd6, Th8. 18. Tf7† Kg8. 19. c7, Th7. 20. Tf8† Kg7. 21. Ke7, Th8. 22. Tf7† Kg8, 23. Ke8, Th7. 24. Tf8† Kg7. 25. Kd8, Th8. 26. Dg6† Kf8: 27. Df7† Kf7 ‡.[8] — Auf ähnliche Weise wird der systematische Zuggewinn

[8] Die wiederholte Versperrung des schwarzen Thurmes erreicht hier denselben Zweck wie früher, in Pos. 574, das Fesselmanöver. Diese prinzipielle Natur des Zuggewinnes hat übrigens zuerst auf den Gedanken systematischer Probleme und entsprechender Ideen hingeleitet, indem der bekannte Problemmeister und Autor der gegenwärtigen Composition (581) ausdrücklich die systematische Seite solcher Aufgaben zuerst herausgefunden und umständlich dargelegt hat. Der Kern seiner betreffenden Erläuterungen liegt in folgenden, von ihm in der Schachzeitung (1851 S. 33 ff. und 1854 S. 245 ff.) niedergelegten Sätzen: „Probleme, in welchen bestimmte Reihenfolgen von Zügen nothwendig eben so oft wiederkehren, als der freie Zug, auf den es ankommt, gewonnen werden muss, — Probleme, in welchen ein paar Bauern, die nur hingestellt sind, damit sie weggeräumt werden, sehr viele Züge nöthig machen können, mögen durch das Monotone und Mechanische der Operation bald auch die stärkste Geduld erschöpfen; dennoch hat die Ungunst

in Position 582 erzielt: 1. Dg6† Kf8. 2. Th8† Ke7. 3. Th7† Kd8 (! falls Kf8, so 4. Tf7. 5. De6† 6. Td1 etc.) 4. Df6† Ke8 (! falls Kc8, so 5. De6† 6. Td1† etc.) 5. Te7† Kd8. 6. Tf7† Ke8 (!) 7. De6† Kd8. 8. Td1† Ld6. 9. De7† Kc8. 10. Dd7† Kb8. 11. Tb1† Lb4. 12. Dd6† Kc8. 13. Tc7† Kb8. 14. Dc5. Nun ist die betreffende Position hergestellt, und Weiss kann die gebotenen freien Züge zu folgender Ausführung des gestellten Zieles benutzen: 14. . . Ta7. 15. Tc8† Kb7. 16. f4, Ta8. 17. Tc7† Kb8. 18. f5, Ta7. 19. Tc8† Kb7. 20. f6, Ta8. 21. Tc7† Kb8. 22. f7, Ta7. 23. Tc8, Kb7. 24. Kf3, Ta8. 25. Tc7† Kb8. 26. Kb4, Ta7. 27. Tc8† Kb7. 28. Kf5, Ta8. 29. Tc7† Kb8. 30. Ke6, Ta7. 31. Tc8† Kb7. 32. Kd7, Ta8. 33. Tc7† Kb8. 34. Ke8, Ta7. 35. Tc8† Kb7. 36. Tb3, Ta8. 37. Db6† Kc8: 38. Dc7† Kc7 ‡. Ein Seitenstück zu diesem eleganten Problemerzeugniss bildet folgende

---

dieser Gattung von Problemen keinen anderen Grund, als den falschen Gesichtspunkt ihrer Prüfung. Steht es fest, dass auf die Zahl der Züge nichts, dass auf das System Alles ankommt, sind solche Probleme mit Recht als systematische (im engern Sinne) zu bezeichnen, so ist mit diesem Standpunkte auch ein ganz anderes und eigenes Interesse der Prüfung gewonnen, und wer sich derselben, den Gegenstand so auffassend, unterzieht, der wird nicht nur die Schwierigkeiten der Lösung leicht besiegen, sondern auch dem Scharfsinne, der tiefsten Einsicht in die letzten Geheimnisse der edlen Schachkunst, und der meisterhaften Anlage mancher Probleme dieser Gattung volle Gerechtigkeit widerfahren lassen, unter denen sich wiederum die Schöpfungen des Herrn v. Petroff ganz besonders auszeichnen. Bedingung bei jedem derselben ist eine Gewalt, die den entblössten König auf alle Felder des Brettes hinzuzwingen vermag, und die sich durch Dame und Thurm am einfachsten darstellen lässt. Diese Gewalt zwingt den Feind, sich selbst zu hindern und vermittelt dadurch den freien Zug, so oft sie desselben bedarf. Man könnte insofern auch diese Species von Problemen kurzweg das Prinzipielle nennen, insofern es in der Anwendung eines Grundsatzes auf die Praxis besteht. Ein Beispiel wird die Sache am besten anschaulich machen. Als Prinzip wird aufgestellt, dass die Dame und der Thurm in vereinigter Wirksamkeit auf freiem Brett den feindlichen König auf jedes beliebige Feld zu treiben vermögen; daraus folgt für das Selbstmatt der angewendete Satz, dass bei folgender Stellung: Weiss. Kh1. Da6. Ta1, h7. Se2. Schw. Kb8. Ta3. Lc1. Selbstmatt in 17 Zügen (von v. O.) das Selbstmatt zu erzwingen ist und nur die Zahl der Züge zu ermitteln bleibt. Es folgt aber ferner, dass, wenn die Streitmacht des Feindes noch mehr beschränkt, seine Aufstellung noch mehr vereinfacht, das Brett noch freier wird, die Zahl der nothwendigen Züge (vorausgesetzt, dass das Ziel überhaupt möglich bleibt) sich nicht vermehren sondern vermindern muss (z. B. W. Kh1. Da6. Ta1, h7. Se2. Schw. Kb8. Ta3. Selbstmatt in 15 Z. von Rosmann in Gratz), weil es klar ist, dass die Wirksamkeit sich in demselben Masse verstärkt, wie das Brett freier wurde.

Composition des russischen Meisters (v. Petroff): Weiss Kg1. Df6. Td1, g6. Ba5, g2. Schw. Kh7. Ta8. Sh1. Ba6. Selbstmatt durch den Thurm in 68 Zügen, ohne zu schlagen. Die Idee besteht darin, dass zunächst der Springer über f2, e3 nach b4 gelenkt wird, dass sodann, während das systematische Spiel des Thurmes auf den Feldern a7 und a8 stattfindet, der weisse König nach e8 rückt, der Bauer g2 aber zum Laufer avancirt und dass endlich mit dem 62. Zuge folgende entscheidende Stellung: Weiss Kd7. Dc5. Tb3, c7. Le6. Ba5. Schw. Kb8. Ta8. Sb4. Ba6 erlangt wird, in welcher nun das Schlussspiel 63. Ke8, Ta7. 64. Tc8† Kb7. 65. Lf7, Ta8. 66. Db6† Kc8: 67. Tc3† Sc6. 68. Dc7† Kc7 ╪ zu dem verlangten Ziele führt. — Ein von Trevangadacharya Schastree aufgestelltes Problem, welches die Schlussposition in Alexandre's Ensyclopädie bildet, verlangt in der Stellung: Weiss Kh6. Db6. Tc7. Bf5, h3, h4, h5. Schw. Ka8. Th2 bei Unverletzlichkeit des schwarzen Thurmes das Matt mit dem Bauer h3, und die intendirte Spielweise gründet sich auf den systematischen Zuggewinn, welcher zur successiven Expedition des entscheidenden Bauers erforderlich ist. Das hierzu verwendete Manöver besteht zunächst in der Zügereihe 1. Dc6† Kb8. 2. Tb7† Ka8. 3. Tb1† K.7. 4. Dc5† Ka8 (!) 5. Dd5† Ka7. 6. Dd4† Ka8. 7. Da1† Ta2. 8. Dh8† Ka7. 9. Db8† Ka6. 10. Db7† Ka5. 11. Db6† Ka4. 12. Db5† Ka3. 13. Dc5† Ka4. 14. Tb4† Ka3. 15. Te4† Ka4. 16. Dc4† Ka3. 17. Te3† Kb2, welche den schwarzen König zum Versperren der einen Richtung des Thurmes (a2—h2) nöthigt, so dass der erste entscheidende Zug (Kh6—g5) ohne Schachgefahr erfolgen kann, da nun dem schwarzen Thurme die indifferente Bewegung innerhalb der a-Linie allein offen steht. Hierauf wiederholt sich das gedachte Manöver in analoger Zugfolge, um zunächst die Vorbauern (h4, h5) zu Thürmen, die sich dann opfern, avanciren zu lassen. Die letzten freien Züge werden für die Bewegung des entscheidenden Bauers nach h7, wo er zum Mattgeben gelangt, erfordert. Im Ganzen geht also die intendirte Anlage des Problemes auf den Gewinn von 14 freien Zügen, deren jeder wieder 18 Züge der Vorbereitung erheischt. Es bedarf wohl kaum des Zusatzes, dass bei Modification des Systemes sich einzelne Züge sparen also im Ganzen eine beträchtliche Abkürzung erzielen lasse.

ZWEITE ABTHEILUNG.

Figuren-Disposition.

Alle Aenderungen im Figurenstande, welche nicht mit den schon erörterten leitenden Combinationen oder mit dem ganzen synthetischen Gefüge der Aufgabe zusammenhangen, lassen sich entweder auf die Heranholung einflussreicher Steine oder auf die consequente Wegschaffung hinderlicher Figuren zurückführen und werden in zwei entsprechenden Kapiteln behandelt werden.

ERSTES KAPITEL.

Heranholung.

Die eigentliche Heranholung bezieht sich auf Steine der handelnden Partei selbst; bei Figuren der Gegenpartei empfiehlt sich der speciellere Ausdruck der Heranzwingung.

I. Steine der handelnden Partei.

Es kommt in manchen systematischen Problemen darauf an, die in der gegebenen Anfangsstellung etablirten Streitkräfte zunächst zu entfalten, d. h. zu einer solchen, meist sogenannten Normalposition zu entwickeln, welche erst zur Ausführung der eigentlichen, für das vorgeschriebene Ziel entscheidenden, Manöver sich tauglich erweist; auch ist es zuweilen nothwendig, vorhandene Bauern zunächst durch Avancement in sogenannte Hülfsofficiere, die für Erreichung des geforderten Zieles unentbehrlich sind, umzuwandeln. Alle solche zur Entfaltung und Herstellung der entscheidenden Kräfte dienenden Vorspiele hangen im Allgemeinen mit der synthetischen Anlage des Problemes zusammen

und kommen daher auch, nach der oben gegebenen Erklärung, hier ebenso wenig in Betracht, wie sämmtliche Manöver, die lediglich zur Anbahnung schon behandelter Combinationen, namentlich des Abzuges und der Fesselung, dienen.[9] Was nun die eigentliche Heranholung wesentlicher Steine betrifft, so ist hier vorzüglich der directe Einfluss auf das eigentliche Hauptspiel massgebend; die speciellere Betrachtung aber theilt sich zunächst nach dem natürlichen Unterschiede zwischen Officieren und Bauern, woran sich dann noch ein beiden Figurenarten gemeinsames Gebiet, die Umwandlung, schliessen mag.

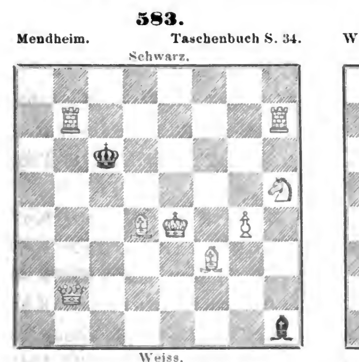
a. Officiere.

Als vorzügliches Mittel zur Heranholung wird gewöhnlich auch hier die Combination des Abzuges benutzt, natürlich im Dienste des letzten Zieles der Aufgabe selbst, nicht zu Gunsten von Zwischenplänen wie in Pos. 562 und 575, man sehe unten Note 9. In solchem Sinne kann die Placirung des abgezogenen Steines beim Figurmatt als Zwischenstellung (Pos. 583) auftreten, welche die entscheidende, von einem feindlichen Stücke gefesselte, Figur liquide macht, oder sie kann beim Selbstmatt die erforderliche Sperrung freier Felder des Königs, man sehe Pos. 584, zum Ziele haben.

583.

Mendheim. Taschenbuch S. 34.

Schwarz.



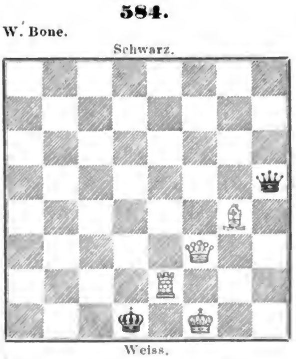
Weiss.

Matt durch den Königsläufer, in sieben Zügen, ohne zu schlagen.

584.

W. Bone.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in 35 Zügen.

[9] Man vergleiche in ersterer Beziehung die unter Pos. 563, 578—580 gegebenen Probleme, bei denen sich mehr oder weniger scharf selbständige Vorspiele von dem eigentlichen Hauptspiele scheiden lassen. Ueber die Heranholung von

Das Spiel zu 583 lautet: 1. Thc7† Kd6. 2. Dh2† Ke6. 3. Sf4† Kd6. 4. **Sg2**† Ke6. 5. Dd6† Kd6: 6. Tc6† Kc6: 7. Ke5 ╪. In anderer und mehr systematischer Gestalt tritt die Heranholung zum Zwecke der Zwischenstellung bei folgendem Bauermatt auf:

Weiss. Ka1. Dc3. Tb2. La2. Bh6, Schw. Kd1. Th1.— Bauermatt in 57 Z.. ohne den Thurm zu su schlagen, von Trevangadacharya Shastree. a) Einleitung zur Heranziehung des Laufers nach b1: 1. Dc2† Ke1. 2. Dd2† Kf1. 3. De2† Kg1. 4. Dg4† Kf1. 5. **Lc4**† Ke1. 6. Dg3† Kd1. 7. Df3† Kc1 (!) 8. De3† Kd1. 9. **Le2**†, Ke1. 10. **Ld3**† Kd1. 11. Df3† Ke1. 12. De4† Kd1. 13. Dg4† Ke1. 14. Db4† Kd1. 15. Db3† Ke1. 16. Dc3† Kd1. 17. **Lc2**† Kc1. 18. **Lb1**† Kd1. b) Geeignetes Heraustreiben aus dem unteren Rande. 19. Td2† Ke1. 20. De3† Kf1. 21. Tf2† Kg1. 22. Tf5† Kg2. 23. Df2† Kh3. 24. Df3† Kh4 (!) 25. Df4† Kh3. 26. Th5† Kg2. 27. Tg5† Kh3. 28. Tg3† Kh2. 29. Tc3† Kg2. 30. Dg3† Kf1. 31. Tc1† Ke2. c) Treiben an den oberen Rand. 32. Dg2† Ke3. 33. Tc3† Kd4. 34. Td3† Ke5. 35. Te3† Kf4. 36. Tf3† Ke5. 37. De2† Kd5. 38. Td3† Kc5. 39. Dc2† Kb5. 40. Tb3† Ka5. 41. Dc3† Ka4. 42. Dc4† Ka5. 43. Tb5† Ka6. 44. Dc6† Ka7. 45. Tb7† Ka8. 46. Tc7† Kb8. 47. Db6† Ka8. — Treiben nach dem Mattorte und Schlussspiel: 48. Da6† Kb8. 49. Tb7† Kc8. 50. Dc6† Kd8. 51. Td7† Ke8. 52. De6† Kf8. 53. Tf7† Kg8. 54. Tf1† Kh8. 55. Df6† Kg8. 56. Tg1† Tg1: 57. h7 ╪.

Die intendirte Spielweise zu 584 ist folgende: a) Herstellung eines geeigneten Abzuges: 1. Dd3† Kc1. 2. Tc2† Kb1. 3. Db3† Ka1. 4. Dc3† Kb1. 5. Tc1† Ka2. 6. Dc2† Ka3. 7. Ta1† Kb4. 8. Ta4† Kb5. 9. Dc4† Kb6. 10. Ta6† Kb7. 11. Lc8† Kb8. 12. Tb6† Ka7(!) 13. Dc7† Ka8. 14. Dc6† Ka7. 15. Tb7† Ka8. 16. Tb5† Ka7. 17. Dc7† Ka8. — b) Abzugnutzung. 18. **Lb7**† Ka7. 19. **Lg2**† Ka6. c) Heruntertreiben. 20. Dc6† Ka7. 21. Tb7† Ka8. 22. Tc7† Kb8. 23. Tc8† Ka7. 24. Da8† Kb6. 25. Tc6† Kb5. 26. Da6† Kb4. 27. Tc4† Kb3. 28. Da4† Kb2. 29. Tc2† Kb1. — d) Bereitung des zweiten entscheidenden Abzuges und Schlussspiel: 30. Db3† Ka1.

Figuren dagegen zur Begründung entscheidender Combinationswendungen sehe man 562, wo die durch Abzug vermittelte Placirung des Laufers auf b2 zur Bildung einer nothwendigen Abzugsstellung führt, sowie Pos. 575, worin die Placirung des herangeholten Laufers zur Fesselung dient.

31. Dc3† Kb1. 32. **Tb2**† Ka1. 33. **Tf2**† Kb1. 34. Dc2† Ka1. 35. Dd1† Dd1‡.

b. Bauern.

Als einfachster Fall gehört hierher das gefahrlose successive Vorrücken des Mattbauern, wie es in der auf Seite 359 notirten Aufgabe (Mendheim, T. B. S. 31) vorkommt. Unter mancherlei Hindernissen, welche das simple Vorrücken des Bauern an Interesse erhöhen, sind die aus unverletzlichen wie unverrückbaren Bauerreihen entspringenden Erschwerungen bereits in früheren Kapiteln genugsam erörtert worden. Noch andere Schwierigkeiten ergeben sich bei Anhäufung von einigen Bauern auf derselben Linie oberhalb des Mattbauern; ausserdem kommt es nicht selten darauf an, den Bauer durch Schlagthätigkeit an den entscheidenden Punkt heranzulenken.

585.

Mendheim. Taschenbuch S. 43.

Schwarz.



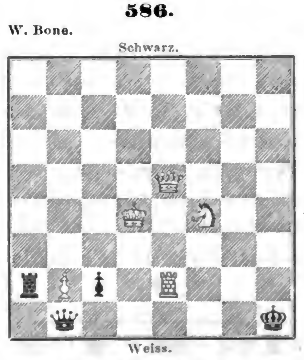
Weiss.

Matt in 9 Zügen durch Bauer g2, ohne den schwarzen Bauer zu schlagen.

586.

W. Bone.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in 34 Zügen, mit Stabilität der schwarzen Dame.

Nach der Einleitung zu 585: 1. g6† Kh8. 2. Lh6, gh. 3. g7† Kh7. 4. Sf3, h5 ergiebt sich nun ohne Weiteres das entscheidende Schlussspiel in dem successiven Vorrücken der weissen Bauern: 5. g5, h4. 6. g6† Kh6. 7. g4, h3. 8. g5† Kh5. 9. g4‡. Man vergleiche Pos. 98 S. 104, deren Lösung nachträglich hier Platz finden möge: 1. Se6, Kh8. 2. Lf7, Kh7. 3. Le8, Kh8 (!) 4. g6, Kg8. 5. g5, Kh8. 6. g4, Kg8. 7. g3, Kh8. 8. Kh1, Kg8. 9. Kh2, Kh8. 10. Kh3, Kg8. 11. Lf7† Kh8. 12. **g7**† Kh7. 13. **g6**† Kh6. 14. **g5**† Kh5. 15. **g4**‡.

Endlich die Spielweise zu 586 lautet: a) Einleitung zur Zwischenstellung. 1. Dh5† Kg1. 2, Dg4† K∼. 3. Df3† Kg1. 4. Tg2† Kh1. 5. Td2† Kg1. 6. Se2† Kh2. 7. Sc1† Kg1. 8. Tg2† Kh1. 9. Te2† Kg1. b) Treiben nach a8 zur Placirung des Thurmes. 10. Te1† Kh2. 11. Df2, Kh3. 12. Th1† Kg4. 13. Th4† Kg5. 14. Df4† Kg6. 15. Th6† Kg7. 16. Df6† Kg8. 17. Dh8† Kf7. 18. Tf6† Ke7. 19. Df8† Kd7. 20. Td6† Kc7. 21. Dd8† Kb7. 22. Tb6† Ka7. 23. Dc7† Ka8. 24. Dc6† Ka7. — Placirung des Thurmes. 25. Tb7† Ka8. 26. **Tb3†** Ka7 — d) Treiben des Thurmes nach dem Mattort und Schlussspiel: 27. Dc7† Ka8 (!) 28. Dc8† Ka7. 29. Db8† Ka6. 30. Db7† Ka5. 31. Db6† Ka4. 32. **Ta3† Ta3**: 33. Da6† Kb4. 34. **ba**╪.

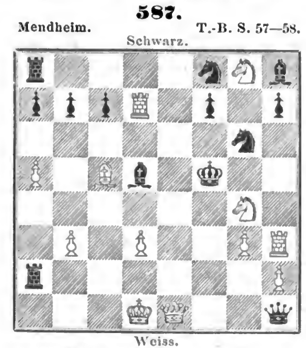
c. Bauer-Umwandlung.

Da die Umwandlung, nach der früheren Erklärung, hier nicht die Heranschaffung von Hülfsofficieren (wie z. B. in Pos. 574) bezweckt, vielmehr das Hauptziel selbst betrifft, so handelt es sich vorzüglich um den Fall, dass ein Bauer in der Gestalt eines ausdrücklich vorgeschriebenen Officieres, oder auf Feldern, die ihm als Bauern absolut unzugänglich sind, das Matt bewirken soll. In neuerer Zeit kommen jedoch dergleichen Aufgaben wegen der herrschenden Regel unbeschränkter Officierwahl immer seltener vor; ein paar treffliche, wenn auch mehr künstliche, Beispiele rühren von Mendheim her, zu dessen Zeit noch die klassische Norm der beschränkten Wahl (vergl. S. 144, Note 72) in Kraft war, und mögen hier Platz finden.

587.

Mendheim. T.-B. S. 57—58.

Schwarz.



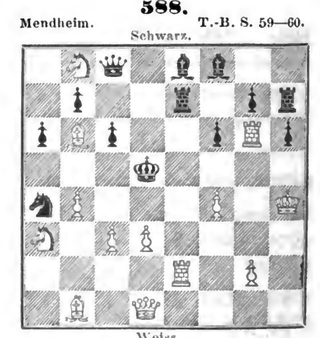
Weiss.

Matt in 16 Zügen auf d3, durch Bg3 mittelst Umwandlung.

588.

Mendheim. T.-B. S. 59—60.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 21 Zügen auf a3, durch Bd3 mittelst Umwandlung.

Die vom Autor selbst angegebene Forderung zu 587 hat folgende Fassung: „Durch den Bauer g3 setze man den König f5 auf d3 in 16 Zügen matt.“ Die Ausführung lautet: 1. Sh6† Kg5. 2. Le3† Sf4. 3. gf† Kg6. 4. f5† Kg7. 5. Tg3† Sg6. 6. f6† Kf8. 7. Lc5† Se7. 8. Td8† Td8: 9. fe† Ke8. 10. Sf6† Lf6: 11. Tg8† Kd7. 12. Td8‡ Kc6. 13. **e8L**† (vgl. S. 144 Note 72), Kc5: 14. b4† Kd4. 15. Sf5† Kd3. 16. Lb5 ╪. Analog ist die Originalformel zu Pos. 588 gefasst, deren Lösung durch die Züge erfolgt: 1. La2† Kd6. 2. Sc4† Kd5. 3. Sd2† Kd6. 4. Se4† Te4: 5. de† Ke7. 6. Dd6† Kd6: 7. e5† Ke7. 8. ef† Kd6. 9. f7† De6. 10. **f8S**† Ke7. 11. Tge6† Kf7. 12. Te3† Kg6. 13. Tg3† Kf5. 14. Lb1† Kf4. 15. Lc7† Ld6. 16. Tf2† Ke5. 17. Te3† Kd5. 18. Td2† Kc4. 19. Sd6† Kb3. 20. La2† Ka3. 21. Sc4 ╪. Eine dritte Composition solcher Art von Mendheim (T.-B. S. 52) verlangt ausdrücklich, dass der Bauer als Laufer das Matt bewirke, gehört aber wegen besonderer Ideen, die sie ausserdem enthält, in das nachfolgende Kapitel.

II. Steine der Gegenpartei.

Die Heranholung feindlicher Steine erfolgt theils durch einfache Schachangriffe, deren Deckung ihnen anheimfällt, theils durch directe Opfer und Zugzwang. Die Tendenz geht auch hier mehr oder weniger auf das Hauptziel; die betreffenden Steine werden beim Bauermatt gewöhnlich in den Schlagkreis des entscheidenden Bauern gedrängt oder beim Selbstmatt zum Schlusszuge herangezwungen. Als ein Beispiel anderer Art sehe man folgende Aufgabe von Mendheim (T. B. S. 41), in welcher die Heranzwingung zum Zwecke eines Zuggewinnes die Fesselung der betroffenen Figur ermöglicht: Weiss. Ka7. Dg6. Tb2, g7. La2, e5. Sd6. Bb3, c4. Schw. Kh8. Dh1. Matt in 6 Z. durch den unbeweglichen Königslaufer, ohne die feindliche Dame zu schlagen: 1. Th2† **Dh2**: 2. Td7† **De5**: 3. **Td8**† De8. 4. Dh6† Kg8: 5. **c5**† D∼. 6. b4 ╪. Man vergleiche die schon (S. 144, Note 73) notirte Aufgabe 11 von Mendheim, deren Lösung auf folgenden Zügen beruht: 1. Tb8† Ld8. 2. Dh5† Kf8. 3. e7† Kg7. 4. Dg6† Kh8. 5. Lf6† **Df6**: 6. Tdd8‡ Df8. 7. d6, f2† 8. Kf1, Dd8: 10. c5, Db8: 11. Dh6† Kg8. 12. b4 ╪, oder 10. Dg8. 11. f6. 12. Dh6. 13. b4 ╪.

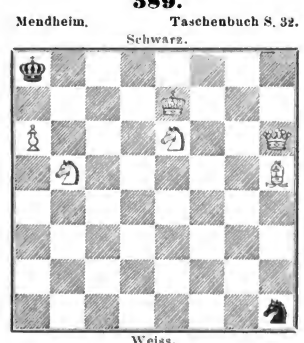
a. Officiere.

Der Heranzwingung entspricht die künstliche Idee der Heranziehung, man vergleiche S. 271 ff.; der Unterschied zwischen beiden Ideenarten entspringt, abgesehen von der Problemart, auch aus der mehr oder weniger reichen Ausstattung und entsprechenden Wechselwirkung der Gegenpartei. Die systematische Heranholung wird in ihren beiden, oben angedeuteten, Hauptfällen durch folgende Compositionen illustrirt.

589.

Mendheim. Taschenbuch S. 32.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt auf b7 in sieben Zügen.

590.

J. Plachutta. Sz. XIII, 439.

Schwarz.

Weiss.

Selbstmatt in neun Zügen.

Die Spielweise zur ersteren Position lautet: 1. Df4† S ∼. 2. Lf3† Se4. 3. De3, Kb8. 4. Da7† Kc8. 5. Sd6† Sd6: 6. Lb7† Sd7: 7. ab ╪.[10] Man vergleiche Pos. 586 (in Betreff des Thurmes a2) und sehe noch folgende Beispiele:

a) Weiss. Ke3. Df6. Te5, f2. Sf3. Bd4. Schw. Ka8. Dg1. Td1, d2. La3, g2. Ba4, c3. Bauermatt in 33 Zügen von Bolton. (Die schwarze Dame wird über h2 nach e5 gezwungen.)[11]

---

[10] Einer Heranziehung ähnlich ist das Treiben des schwarzen Thurmes in folgendem Erzeugniss, hat jedoch zum eigentlichen Zweck nur die geeignete Placirung der weissen Figuren, namentlich durch Entäusserung der unbrauchbaren hinderlichen Steine: Weiss. Ke7. Df5. Tf7, g2. Lc2, d2. Sg4. Bh5. Schw. Kg8. Th3. Bauermatt in sieben Zügen bei Unverletzlichkeit des schwarzen Thurmes, von Mendheim (T.-B. S. 33); durch: 1. Sh6† Kh8. 2. Lc3† Tc3: 3. Dc8† Tc8: 4. Tf8† Tf8: 5. Tg8† Tg8: 6. Sf7† Kg7. 7. Th6 ╪.

[11] Dazu vergleiche man folgendes Selbstmatt in zehn Zügen von Bone:

b) Weiss. Kc1. De8. Tg3. Lb2. Sd6, f4. Be5, g4, h5. Schw. Kg7. Da6. Th2, h8. La2. Sg8. Bh6, h7. Matt durch Bauer h5 in sieben Zügen, von Mendheim. (T.-B. S. 18. Der schwarze Laufer wird über e6 nach f5 getrieben.)

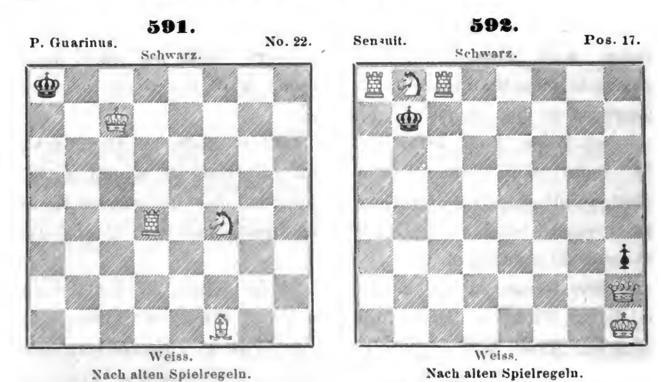
c) Weiss. Ke3. Df6. Ta1, e7. Ld2, f1. Sd8, e8. Ba2, b2, e2, f4. Schw. Kd5. Db5. Tf2, h2. Sa5, g5. Ba6, b4, c5, d6, g7, h6. Matt auf d5 in sieben Zügen, durch Bauer e2, ohne den weissen König zu bewegen; von Bone. (Der schwarze Springer a5 wird über b3 und c1 nach d3 gezwungen) [12].

Die Lösung zu 590 lautet: 1. Tc5† Kd4. 2. Tc3† Kd5. 3. Td3† **Td4.** 4. Dc8† **Td3:** 5. La2† **Tb3.** 6. Td3† Ke5. 7. Lb8† **Tb8:** 8. Dh8† **Th8:** 9. Lg8, **Tg8** ‡. Hierzu vergleiche man als Beispiel eines gleich künstlichen wie systematischen Verfahrens gegen Thurm und König ein Selbstmatt von Adv. Beuthner: Weiss. Kf2. Df3. Tf4. Lg2. Se2, h1. Bb6. Schw. Kd1. Te1. Bb7. Selbstmatt durch den Thurm in 20 Zügen: 1. Td4† Kc2. 2. Dc3† Kb1. 3. Db3† Ka1. 4. Td1† Td1: 5. Da3† Kb1. 6. Le4† Td3. 7. Kf1, Kc2. 8. Db4, Kd1. 9. Sf2† Kc2. 10. Db5, Kd2. 11. Db2† Ke3. 12. Dc1† Td2. 13. Lf5, Kf3. 14. Lg4† Ke3. 15. Lh3, Kf3. 16. Lg2† Ke3. 17. Dc3† Td3. 18. De5† Kd2. 19. Db2† Ke3. 20. Sd1† Td1 ‡.

In strengem Sinne fällt auch unter die Heranzwingung das systematische Treiben des Königs auf kürzestem Wege nach dem Mattort oder in die Schlussstellung; zur Illustration mögen die nächsten beiden Compositionen dienen.

Weiss. Kg6. Dg4. Tg7. Lb7. Schw. Ke8. Dg2. Sg3 mit der Lösung: 1. Dd7† Kf8. 2. Dd6† Ke8. 3. Te7† Kf8. 4. Th7† Ke8 (!) 5. Dd7† Kf8. 6. De7† Kg8. 7. Ld5† Dd5: 8. Th8† Kh8. 9. Df8† Dg8. 10. Dg7† Dg7 ‡.

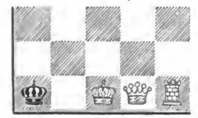
[12] Man sehe noch folgende zwei Selbstmatts von Brede: a) In 9 Zügen: Weiss. Ka1. Db5. Tb2. Sh4. Schw. Ke1. Lc1. Sg4. Ba4. — b) In 15 Zügen mit dem Springer. Weiss. Ka6. Dd8. Td2. Lf7, h2. Sg7. Ba5, c3. Schw Kc6. Da2. Sf1. — Bei dieser Gelegenheit mag auch die seltsame Rösselsprungaufgabe von Kling hier Andeutung finden: Weiss. Kg3. De5. Tb1, h1. Ba7, h3. Schw. Ke8. Sa1. Weiss zwingt den schwarzen Springer zu einer vollkommenen Rösselsprungreihe und giebt dann, im 365. Zuge, Matt. Die Schlussstellung ist folgende: Weiss. Kc6. Df8. Tf6. Schw. Ke8. Sa8.



591. P. Guarinus. No. 22. Schwarz. Weiss. Nach alten Spielregeln. Matt auf d4 in sechs Zügen.

592. Senzuit. Pos. 17. Schwarz. Weiss. Nach alten Spielregeln. Selbstmatt in 13 (15) Zügen.

Man denke sich in 591 den alterthümlichen Laufer, der nur zur Beherrschung des Feldes d3 dient, durch einen weissen Bauer c2 ersetzt, so hat auch für unsere Zeit die möglichst präcise Heranzwingung des Königs Gültigkeit: 1. Td8† Ka7. 2. Sd5, Ka6. 3. Ta8† Kb5. 4. Kd6, Kc4. 5. Tb8, Kd4. 6. Tb4 ǂ. Dieser Treibzwang erinnert an das ganz analoge Beispiel aus derselben Quelle unter Position 124 S. 135, welches bei gleicher Figurengruppirung und Spielweise (vgl. S. 156 oben) nur eine andere Brettlage darbietet. Ueberhaupt kehren dergleichen bedingte und systematische Mattführungen in alten Problemerzeugnissen häufig wieder; als ein Beispiel von mehr künstlichem Charakter vergleiche man zur Unterscheidung Position 534 S. 334 sowie nachfolgende Composition aus derselben Quelle (Guarinus Nr. 17): Kf2. Tf7. Se2. La3, f5. Dd3. Bc4, g2, h2. Schw. Kc6. Ta2, b1. Sb2, h6. La6. Db4. Ba5, b6, f6, h5. Matt durch den g-Bauer (*de pedone eunte*, vgl. S. 274) in sechs Zügen; nach alten Spielregeln durch 1. Sd4† Kd6. 2. Td7† Ke5. 3. Td5† Kf4. 4. Se6† Kg4. 5. h3† Kh4. 6. g3 ǂ. — Aus neuerer Zeit möge hier nebenstehendes Beispiel



Aufnahme finden; d'Orville, welcher diese Stellung mit der Forderung eines elfzügigen Matt auf e4 begleitet, lässt, wie eine leichte Prüfung sofort ergiebt, in dem Treibzwange 1. Kc2. 2. Dd5†. 3. Da8†. 4. Te5. 5. Db8. 6. Kd2. 7. Tg5. 8. Dc7. 9. Ke2 10. Dc1. 11. Dc4 ǂ manche unnütze Züge geschehen. Die

grösstmögliche systematische Präcision wird offenbar durch folgendes Verfahren gewonnen: 1. Tc5, Ka2. 2. Kc2, Ka3. 3. Da1† Kb4. 4. Da5† Kc4. 5. Tf5, Kd4. 6. Dc3† Ke4. 7. Dd3 ╪; selbst mit dem Thurme liesse sich das geforderte Feldmatt in spätestens acht Zügen erzwingen.

Auch die in Position 592 vorgeführte Aufgabe gewinnt bei einer leichten Modification, welche die alterthümliche Dame auf h2 in einen Bauer verwandelt, für unsere Zeit volle Gültigkeit. Sie ist eines der ältesten uns bekannt gewordenen Selbstmattprobleme und illustrirt ganz vorzüglich das systematische Treiben des Königs durch einen Springer, welchen die Thürme unterstützen. Der König wird auf folgende möglichst präcise Weise zu dem Schlussspiele und Endziele der Aufgabe herangezwungen: 1. Sc6, Kb6. 2. Sa5, Kb5. 3. Sc4, Kb4. 4. Sa3, Kb3. 5. Sc2, Kb2. 6. Sa1, Kb1. 7. Tcb8† Kc1. 8. Ta2, Kd1. 9. Sb3, Ke1. 10. Td8, Kf1. 11. Sd4, Ke1. 12. Sf3†, Kf1. 13. Tg2† hg ╪. Der alte Problematiker fordert mit folgender wirklichen Vorschrift „*Les Blans tirent les Pmiers et se font matter aux noirs a quize traictz*“ das Ziel erst in 15 Zügen und braucht dann durch 9. Tc8, Ke1. 10. Td8, Kf1. 11. Td3, Ke1. 12. Sb3, Kf1. 13. Sd4, Ke1. 14. Sf3†, Kf1. 15. Tg2, hg ╪ zwei unnöthige Züge mehr. Man vergleiche übrigens wegen der Treibcombination des Springers noch die unter Pos. 133 S. 141 vorgeführte Aufgabe. Ausserdem sehe man die auf S. 129 sowie namentlich in Note 48 daselbst gegebenen Andeutungen über den Ursprung des Selbstmattes. Inzwischen hat sich uns nicht nur im alten Druckwerkchen des „*Sensuit*“ die oben behandelte sehr interessante Composition (592) dargeboten, sondern wir haben auch in mehreren Diagrammen aus dem alten *Cotton*-Manuscript (vgl. S. 45 No. 4) Selbstmattaufgaben gefunden, so dass sich die bisherigen Annahmen über Erfindung wie Alter dieser Problemart (vgl. S. 129—130, sowie Schluss der Note 50 daselbst) bedeutend modificiren. Ein altes Beispiel aus dem genannten Manuscripte mag hier zum Belege Platz finden. Zu der Stellung Weiss. Kc1. Ta8, b8. Le4. Dd3. Schw. Ka1. La5 (nach alten Spielregeln!) wird in elf Zügen ein Selbstmatt gefordert, dessen wahrscheinliche Lösung mit folgenden Zügen intendirt ist: 1. Dc2, Ka2. 2. Tb1, Ka3. 3. Tb2, Ka4. 4. Kb1, Ka3. 5. Ka1, Ka4. 6. Db1, Ka3. 7. Ta6, Ka4. 8. Lc6†, Ka3. 9. Tc2, K∼. 10. Tb6†, Ka3. 11. Tc3†, Lc3 ╪. Erscheint

auch diese Spielweise ziemlich ideenlos und in dem früher, S. 25 oben, erwähnten exceptionellen Sinne als simple Zurechtstellung, deren einzige Pointe im Sinne des alten Componisten vielleicht auf dem Tempogewinn 7. Ta6 beruht, so giebt sie doch immer ein Zeugniss für die schon damals vollkommene Bekanntschaft mit dem Wesen des Selbstmatt. — In Betreff des interessanteren Beispieles aus dem Sensuit (Pos. 592) verdient übrigens noch der Umstand Erwähnung, dass sich dieselbe in folgender Form: Weiss. Ka1. Tf8, h8. Sg8. Ba2. Schw. Kg7. Ba3 (vgl. Alexandre's Encyclopädie, Pos. 10 des letzten Abschnittes) bei Trevangadacharya Shastree (vgl. S. 49 No. 29) findet, welcher vermuthlich das alte Werkchen des Sensuit nicht gekannt und daher vielleicht aus einer gemeinsamen Quelle mit jener dreihundert Jahre älteren Schrift geschöpft hat. Inwiefern auch hieraus sich Folgerungen über die schon in älterer Zeit weite Verbreitung einzelner Schachaufgaben ziehen lassen, ist eine Frage, deren Erörterung den gegenwärtigen Untersuchungen fern liegt. — Wir kehren nach dieser Abweichung nun zu dem eigentlichen Thema zurück und gehen hier auf die Heranzwingung von Bauern über.

b. Bauern.

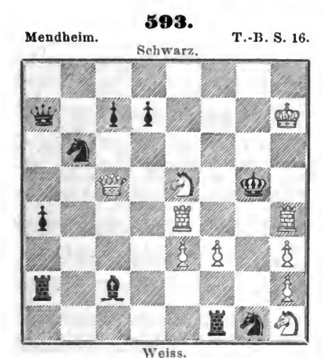
Das einfache Heruntertreiben oder Kommenlassen der Bauern durch Zugzwang (vgl. S. 315) bietet nur geringes Interesse, findet aber bei den einfachen Selbstmattarten von praktischer Färbung häufige Anwendung. Grösseren Ideenwerth hat dasjenige Manöver, welches sie durch Schlagthätigkeit an den entscheidenden Punkt, entweder zur Vermittelung eines Bauermatt oder direct zum Selbstmatt, heranzwingt. Man sehe darüber die nächsten beiden Compositionen.

Die Spielweise zu Pos. 593 lautet: 1. Sf7† Kf6. 2. De7† Kf5. 3. Sd6† **cd.** 4. Te5† **de.** 5. Tf4† **ef.** 6. Sg3† **fg.** 7. **hg,** ~ 8. **g4** ╪. Man vergleiche hierzu folgendes Erzeugniss desselben Componisten (T. B. S. 42): Weiss. Kh3. Db2. Ta2. Lc5. Sd5, f1. Bh2. Schw. Kg5. Bd7, h6. Bauermatt in 9 Zügen, ohne den König zu bewegen: 1. Df6† Kh5. 2. Te2† **de.** 3. Te5† **de.** 4. Sf4 **ef.** 5. Sg3† **fg.** 6. Df7 † Kg5. 7. **hg,** h5. 8. Lf8, h4. 9. gh ╪. — Die Lösung zu 594 besteht in den Zügen: 1. Th6╪ Kh8. 2. Lf6, **gf.** 3. Seg3, e4. 4. d7, e3. 5. d8L, e2. 6. La2, e1 D†. 7. De1: a5. 8. La5: a6. 9. Lc3, a5. 10. De4, a4. 11. Sh5, a3. 12. Te5, **fe.**

593.

Mendheim. T.-B. S. 16.

Schwarz.



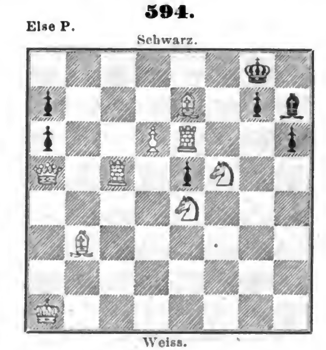
Weiss.

Matt in acht Zügen durch Bauer h2.

594.

Else P.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in funfzehn Zügen.

13. Sd4, **ed.** 14. Dc2, **dc.** 15. Db2, (a, c) b ╪. Man vergleiche die ähnliche jedoch mehr künstliche Ausführung in 526 S. 318 und sehe über die gemischte, sowohl durch Zugzwang wie Schlagzwang vermittelte Heranholung des Bauers Pos. 155 S. 160, deren Lösung hier nachträglich Platz finden möge: 1. Te8† Ka7. 2. Da6‡ **ba.** 3. Le4, Kb6. 4. Te7, Kb5. 5. Sc4, Kc4: (V) 6. Te5, **a5.** 7. Th5, **a4.** 8. Td5, **ab.** 9. **ab** ╪. Variante: 5. . . **a5.** 6. Lb7∾. 7. Te5∾. 8. Td5, **ab.** 9. **ab** ╪.

c. Umwandlung.

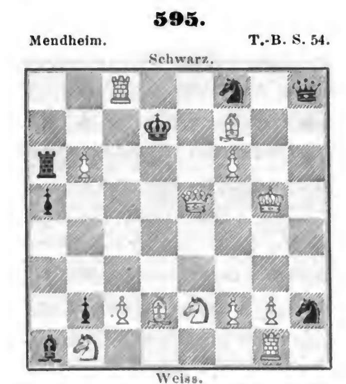
Der zur Umwandlung gezwungene Bauer wird als beliebiger Officier für den entscheidenden Zweck der handelnden Partei, welchem er in seiner ursprünglichen Gestalt nicht genügt, herangezwungen. Unter Herrschaft der modernen Regel vom unbeschränkten Avancement liegen hier jedes Mal vier Hauptfälle vor (vgl. Pos. 596), die sich aus den vier mit der Wahl gebotenen Officierarten ergeben. Im Sinne der klassischen, früher auch in Deutschland allgemein gültigen Norm, welche ihrerseits andere interessante Combinationen (vergleiche z. B. Pos. 596) veranlassen kann, sehe man hier zunächst Pos. 595.

Es kommt in Position 595 darauf an, eine feindliche Figur auf das Feld e7 in den Schlag des entscheidenden Bauers zu zwingen; dies geschieht mittelst vorangehendem Wandlungszwange in Betreff des Bauer a5: 1. De8† Kd6. 2. Lb4† **ab.** 3. Dc6† Ke5. 4. Dc5† Ke4.

595.

Mendheim. T.-B. S. 54.

Schwarz.



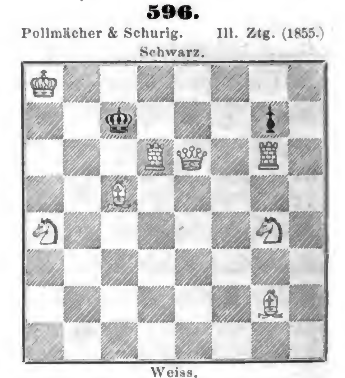
Weiss.

Matt auf d8 in dreizehn Zügen, durch Bauer f6.

596.

Pollmächer & Schurig. Ill. Ztg. (1855.)

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in zwölf Zügen.

5. Sc3† **bc.** 6. Sd2† **cd.** 7. Te1† **de T.** (!) 8. Dc4† Ke5. 9. f4† Kd6. 10. Dc5† Kd7. 11. Tc7† Kd8. 12. De7† **Te7:** 13. fe ╪. — Die Composition 596 wurde von der Illustrirten Zeitung im Jahre 1855 als Preisaufgabe gestellt; die Spielweise lautet: a) Erster Theil. Placirung der Figuren zur entscheidenden Normalstellung. 1. Sf6† gf. 2. Lf1, f5. 3. Lb5, f4. 4. Tg1, f3. 5. Tc1, f2. 6. Td3, f1. — Zweiter Theil. Hauptspiel. A. Schwarz wählt eine Dame für den Bauer. 7. Le3† Dc1: 8. Lf4† Df4: 9. Db6† Kc8. 10. Db8† Db8 ╪. B. Bauer f1 wird Thurm. 7. Le7† Tc1: 8. Dc6† Tc6: 9. Ld8† Kc8. 10. La6† Ta6 ╪. C. Bauer f1 wird Laufer. 7. Ld4† Kd8. 8. La7† Ld3: 9. Td1, Kc7. 10. De7† Kc8. 11. La6† La6: 12. Db7† Lb7 ╪. D. Bauer f1 wird Springer. 7. Td7† Kc8. 8. Ta7† Kd8. 9. Td1† Sd2. 10. Dc4, Kc8. 11. Le7† Sc4: 12. Sb6† Sb6 ╪. — Es verdient übrigens Erwähnung, dass man zum Zwecke der Normalstellung die Thürme auch auf a1 und d2 placiren könnte, wodurch sich die Ausführung des Haupttheiles im Sinne schnelleren Ueberblickes sogar vereinfacht. Eine frühere sehr ähnliche Composition, welche von denselben Verfassern dem 1850 verstorbenen Schachmeister Hanstein gewidmet wurde, geht von der Anfangsstellung Weiss Kh8. Dh1. Tb1, b2. Lb3, b6. Sb4, b5. Schw. Kb8. Bb7 aus und benöthigt für die Lösung ungefähr zwanzig Züge. Die hier intendirte Heranholung des Bauers geht auf

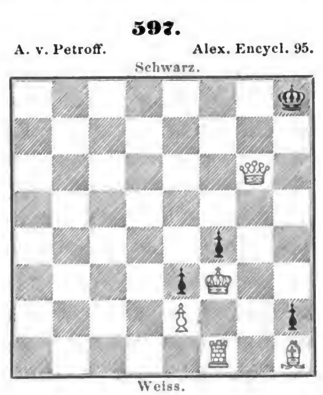
das Feld a1 durch die 12zügige Einleitung 1. Ta2, Kc8. 2. Ta8† Kd7. 3. Dh3† Ke7. 4. Te1† Kf6. 5. Dg3, Kf5. 6. Te5† Kf6. 7. Ld4, **b6.** 8. Sa3, **b5.** 9. Sc6, **b4.** 10. Te8, **ba.** 11. Sd8, **a2.** 12. Lc4, **a1,** worauf sich folgende Normalposition ergiebt: Weiss Kh8. Dg3. Te5, e8. Lc4, d4. Sd8. Schw. Kf6. Ba1, in welcher nun z. B. der für den Bauer gewählte Springer durch 13. Dh4† Kg6. 14. Dh5† Kf6. 15. Le2, **S∾.** 16. Te7† **Sd4:** 17. De5† Kg6. 18. Tg8† Kh6. 19. Te6† **Se6:** 20. Dg5† Sg5: 21. Sf7† Sf7 ‡ herangezwungen wird. Schon damals wurde von dem tüchtigen Problemlöser Pfarrer Nippel eine andere Spielweise aufgefunden, welche den Bauer auf c1 avanciren lässt und im Ganzen die Elemente der späteren Bearbeitung (Pos. 596) enthält, die betreffende Normalstellung lautet: Weiss. Kh8. Dd5. Te1, f7. Ld3, e3. Sh4. Schw. Ke8. Bc1, und der Springer wird nun durch 14. Lf2† Se2. 15. Th7, Kf8. 16. Dc5† Ke8. 17. Lc4, Kd8. 18. Dc7† Ke8. 19. Lb5† Kf8. 20. Df4† Sf4: 21. Sg6† Sg6 ‡ herangetrieben. Weitere Specialien finden sich in der Schachzeitung von 1849 S. 290—294.

Die gegenwärtige Grundidee der Heranziehung eines zum Officier gewordenen Bauers ist übrigens schon früher bearbeitet worden, namentlich in einer Aufgabe von Petroff, bietet aber hier in Rücksicht des eigentlichen Schlussspieles, also bei der Heranziehung der verschiedenen für den Bauer gewählten Officiere, nur ein geringeres systematisches Interesse. Dagegen illustrirt diese Composition in ihren intendirten umfangreichen Vorspielen so reichhaltig nach jeder Richtung die Benutzung systematischer Treibgewalt, dass die Aufnahme der speciellen, vom Meister selbst gegebenen Ausführungen lohnenswerth erscheint, da es zugleich auf mögliche Abkürzungen bei dem erwähnten Motive hier nicht ankommt. Es sind zwei verschiedene Forderungen, welche der russische Meister an nebenstehende Position geknüpft hat. Erstes Spiel. Selbstmatt in 56 Zügen, ohne die schwarzen Bauern zur

597.

A. v. Petroff. Alex. Encycl. 95.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in doppelter Weise.

Umwandlung gelangen zu lassen. 1. Dg5, Kh7. 2. Ta1, Kh8. 3. Ta8† Kh7. 4. Dg8† Kh6. 5. Ta6† Kh5. 6. Dg6† Kh4. 7. Ta1, Kh3. 8. Lg2† Kh4. 9. Dh7† Kg5. 10. Th1, Kf6. 11. Lh3, Ke5 (!) 12. Dd7, Kf6. 13. Df5† Ke7. 14. De6† Kd8. 15. Dd6† Ke8. 16. Dc7, Kf8. 17. Dd7, Kg8. 18. De7, Kh8. 19. Df8† Kh7. 20. Le6, Kg6. 21. Df7† Kg5. 22. Ld5, Kh6 (!) 23. Dg8, Kh5. 24. Dg7, Kh4. 25. Dg6, Kh3. 26. De4, Kh4. In gegenwärtiger Stellung (Weiss. Kf3. De4. Th1. Ld5. Be2. Schw. Kh4. Be3, f4, h2) ist nun die geeignete Feststellung der Bauern und damit der erste freie Zug für den weissen König erreicht. 27. Kg2, Kg5 (!) 28. De5† Kh4 (!) 29. Dh8† Kg5. 30. Lf3, Kg6. 31. Dh5† Kg7 (!) 32. Dg5† Kh7. 33. Df6, Kg8. 34. Dh6, Kf7. 35. Dg5, Ke6. 36. Dg6† Ke7 (!) 37. Df5. Ke8. 38. Df6, Kd7. 39. De5, Kd8. 40. Td1† Kc8. 41. Tc1† Kd8. 42. **Kh1,** Kd7. Schlussspiel. 43. Tc7† Kd8. 44. Dd6† Ke8. 45. Te7† Kf8. 46. Df6† Kg8. 47. Tg7† Kh8. 48. Tg4† Kh7. 49. De5, Kh6. 50. Dg7† Kh5. 51. Tg2† Kh4. 52. Dg5† Kh3. 53. **Tg3† fg.** 54. Df5† Kh4. 55. Df4† Kh3. 56. Lh5, g2 ╪.

Zweites Spiel. Selbstmatt in spätestens 63 Zügen, mit erzwungener Umwandlung. 1. Dg5, Kh7. 2. Ta1, Kh8. 3. De7, Kg8. 4. Ta7, Kh8. 5. Dh4† Kg8. 6. Dh7† Kf8. 7. Dg7† Ke8. 8. Df7† Kd8. 9. De7† Kc8. 10. Ta5, Kb8. 11. Dd8† Kb7. 12. **Kg4† f3.** 13. Kh5, Kc6. 14. Kg6, Kb7. 15. Ta1, Kc6. 16. Tb1, Kc5. 17. Dc7† Kd5. 18. Td1† Ke4. 19. Dc4† Ke5. 20. Dd4† Ke6. 21. Dd5† Ke7. 22. Dd6† Ke8. 23. De6† Kf8. 24. **Tf1.** Entscheidende Fesselstellung: Weiss. Kg6. De6. Tf1. Lh1. Be2. Schw. Kf8. Be3, f3, h2. — 24. . . f2. 25. Dd7, Kg8. 26. Dh7† Kf8. 27. Kh5, Ke8. 28. Dg7, Kd8. 29. Df7, Kc8. 30. De7, Kb8. 31. Kg4, Kc8. 32. Kh3, Kb8. 33. Kg2, Kc8 (!) 34. Tc1† Kb8. 35. Tb1, Ka8. 36. Ta1† Kb8. 37. Kf1, Kc8. Hauptspiel. (Weiss. Kf1. De7. Ta1. Lh1. Be2. Schw. Kc8. Be3, f2, h2.) 38. Da7, Kd8. 39. Db7, Ke8. 40. Dc7, Kf8. 41. Dd7, Kg8. 42. De7, Kh8. 43. Df6† Kg8. 44. Ta8† Kh7. 45. Ta7† Kg8. 46. Tg7† Kh8. 47. Tf7† Kg8. 48. Tf8† Kh7. 49. Dh8† Kg6. 50. Tf6† Kg5. 51. Dh6† Kg4. 52. Lf3† Kg3. 53. Dg5† Kh3. 54. Lg4† Kg3. Schlussstellung und Schlussspiel. Weiss. Kf1. Dg5. Tf6. Lg4. Be2. Schw. Kg3. Be3, f2, h2. —

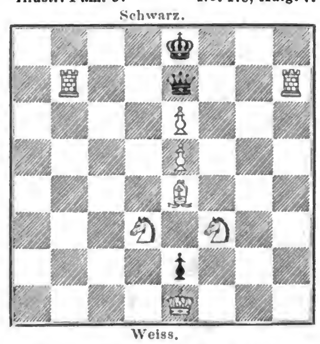
55. Tf8, **h1.** A) 55. . . **h1D** oder **h1T** ╪. B) 55. . . **h1L.** 56. Lf3† K∾. 57. Dh5† Kg3. 58. Lg2, Lg2╪. D) 55. . . h1S. 56. Lf3† K∾. 57. Dh6† Kg3. 58. Lg2, Kg4. 59. Dh3† Kg5. 60. Tf5† Kg6. 61. Dh5† Kg7. 62. Df7† K∾. 63. Te5, Sg3╪.[13]

Besonderes Interesse aber auch besondere Schwierigkeit bietet der Selbstmattzwang mittelst Umwandlung in dem Falle, wenn der feindliche Bauer bereits auf die vorletzte Felderreihe gedrungen ist und zugleich der König der handelnden Partei gerade vor ihm steht. Probleme dieser Art sind erst in neuester Zeit aufgestellt worden und haben vorzüglich in dem Schachabschnitt des Illustrirten Familien-Journales unter der einsichtsvollen wie durch höchste Gewissenhaftigkeit ausgezeichneten Leitung des Herrn Adv. Pollmächer in Leipzig eine wohlbegründete und wohlausgebaute Stätte gefunden. Bereits unter No. 7 der laufenden Aufgaben in No. 178 jenes Blattes wurde als Preisproblem eine von den tüchtigen Problemkennern Max Bezzel in Ansbach, August Lemme in Magdeburg, Richard Mangelsdorf und Herrmann Pollmächer in Leipzig gemeinschaftlich ausgearbeitete Composition gegeben, deren Vorspiel, welches nicht nur geeignete Placirung der Streitkräfte sondern auch Wandlung der beiden weissen Bauern in die noch fehlenden Officiere (Dame und schwarzer Laufer) bezweckt, mit dem 21. Zuge von Weiss folgende Normalstellung herbeiführt:

598.

Illustr. Fam.-J. No. 178, Aufg. 7.

Schwarz.



Weiss.

Weiss erzwingt das Selbstmatt.

Weiss. Ke1. Da2. Tb8, g1. Lf2, g8. Sc4, d1.

Schw. Kc1. Be2.

Die schwarze Partei ist nun zu dem Zuge 21. . . e2—d1: und damit zur Wahl irgend eines Officieres genöthigt; wir sehen jedoch von der specielleren Ausführung, die man

---

[13] Man vergleiche hierzu folgendes Selbstmatt in sechs Zügen aus dem Jahre 1849, von J. Dufresne: Weiss. Kf1. Tc6. Lg6. Sc3. Schw. Kc1. Tg8. Le1. Bd2, f2, h4. — 1. Sa4† Kd1. 2. Lh5† Tg4. 3. Sb6, h3. 4. Sd5, h2. 5. Sf4, h1. a) 5. . . h1D╪. b) 5. . . h1T╪. c) 5. . . h1L. 6. Sg2, Lg2╪. d) 5. . . h1S. 6. Sg2, Sg3╪. (Sz. 1849 S. 148.)

in No. 203 des Illustrirten Familien-Journales sowie in der Schachzeitung von 1858 S. 55—57 findet, an gegenwärtiger Stelle ab und bemerken nur noch, dass unter Anwendung der modernen Regel von unbeschränkter Umwandlung, welche in vorliegendem Falle der weissen Partei die Bildung zweier Damen aus den beiden Bauern gestattet, sich Abkürzungen, bis auf den 33. Zug, herausgestellt haben, und in No. 205 des erwähnten Blattes ebenfalls umständlich dargelegt sind.

Einen allgemeineren und echt systematischen Charakter gewinnt die vorliegende Problemgattung, wenn man im Sinne einer Minimal-Untersuchung von der Frage ausgeht, wie bei dem oben angedeuteten Stande des weissen Königs und schwarzen Bauers (vgl. S. 17 unten) das Selbstmatt mit der geringsten Anzahl von Kräften in der geringsten Zügezahl zu erzwingen sei. Man vergleiche über dieses, mehr dem Compositionsgebiet als der analytischen Behandlung zufallende, Thema zunächst No. 265 des Ill. Fam.-J. (Aufgabe 100 in No. 265) sodann die Deduction in der Schachzeitung von 1859 S. 92, und sehe ausserdem folgende beide Compositionen, die zum Schluss hier noch Platz finden mögen.

599.

Max Bezzel. Sz. 1859, S. 93.

Schwarz.

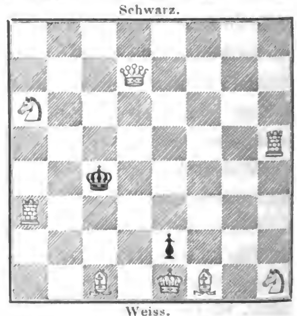
Weiss.

Selbstmatt in zwölf Zügen.

600.

M. Bezzel, O. Wülfing, Eins. v. Tirnau.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in elf Zügen.

Die Spielweise zu 599 lautet: 1. Kd2, A) 1... efD. 2. Tc5† Kd4. 3. Ta4† Dc4. 4. Dd6† Ke4. 5. Dd5† Kf4. 6. Kd1† Kg4. 7. Dg2† Kh4. 8. Dh2† Kg4. 9. Tg5† Kf3. 10. De2† De2 ǂ. B) 1... efT 2. Db5† Kd4. 3. Lb2† Ke4. 4. Dd3† Kf4. 5. Dg3† Ke4. 6. Dg4† Tf4. 7. Dg2† Tf3. 8. Kd1, Kf4. 9. Ta4, Ke3.

10. Sd5† Kd3. 11. Df1† Tf1 ╪. C) 1... efL. 2. Db3† Kd4. 3. Ta4† Lc4. 4. Kd1, Ke4. 5. Tb4, Kd4. 6. a3, Ke4. 7. Dg3, Kd4. 8. Sc6† Ke4. 9. Dg4† Kd3. 10. De2† Kc3. 11. De1† Kd3. 12. Tb3† Lb3 ╪. D) 1... efS†. 2. Ke1. S ∾. 3. Th4, Se4 oder Sg4. 4. Da5, Kd4. 5. Te3, Kc4. 6. Kd1, Kd4. 7. Sc6† Kc4. 8. Te1, Kd3. 9. Db5† Kc3. 10. Db4† Kd3. 11. Sf2† Sf2 ╪. —

Lösung zu 600: 1. Kd2, A) 1... efD. 2. Dc6† Kd4. 3. Td5† Ke4. 4. De6† Kf4. 5. De5† Kg4. 6. Dh5† Kf4. 7. Ta4† Dc4. 8. Kd1 (e1)† Ke4. 9. De5† Kf3. 10. De2† De2 ╪. B) 1... efT. 2. Dg4† Tf4. 3. Te5† Kd4. 4. Lb2† Ke4. 5. Dg2† Tf3. 6. Kd1, Kf4. 7. Ta4† Ke3. 8. Lc1† Kd3. 9. Df1† Tf1 ╪. C) 1... efL. 2. Db5† Kd4. 3. Db4† Lc4. 4. Kd1, Ke4. 5. Sf2† Kd4. 6. Sh3, Ke4. 7. Te3† Kd4. 8. Te1, Kd3. 9. Sf4, Kd4. 10. Se6† Kd3. 11. Db3† Lb3 ╪. D) 1... efS†. 2. Ke1, Sd2 oder Sg3 (V.) 3. Dg4† Se4. 4. Kd1, Kd4. 5. Te3, Kc4. 6. Tc5† Kd4. 7. Te1, Kd3. 8. Df5, Kd4. 9. De5† Kd3. 10. Sf2† Sf2 ╪. Variante: 2... Se3 oder Sh2. 3. Db5† Kd4. 4. Th4† Sg4. 5. Ke2, Ke4. 6. Tf3, Kd4. 7. Kd1, Ke4. 8. Tf1, Kd4. 9. Te1, Kc3. 10. Db4† Kd3. 11. Sh2† Sf2 ╪.

ZWEITES KAPITEL.

Wegschaffung.

Die Wegschaffung hinderlicher Figuren wird einerseits durch Entfernung oder Wegtreiben von den entscheidenden Punkten bewirkt, andrerseits durch gänzliche Vernichtung mittelst Schlagen oder Schlagzwang herbeigeführt. In der ersteren Gestalt tritt die Wegschaffung vornehmlich bei Steinen der Gegenpartei, in der zweiten Form dagegen meist bei Figuren der handelnden Partei auf.

I. Steine der handelnden Partei.

a. Entfernung.

Die einfache Entfernung durch Wegziehen von den entscheidenden Punkten trifft gewöhnlich den König, dessen gegebener Stand die

Erfüllung besonderer Vorschriften hindert. Es kommt hier vorzüglich der Fall in Betracht, dass der König den entscheidenden, aber durch eine feindliche unverletzliche Figur an ihn gefesselten Stein aus der Fesselung entlassen muss. Man sehe Pos. 140 S. 144 und vergleiche damit Pos. 148 S. 148, deren Spielweise hier nachträglich Platz finden möge: a) Abzugbildung. 1. Lc6† Kb8. 2. Ta7† Kc8. 3. Lb5† Kd8. 4. Dd6† Ke8. 5. Ld7† Kd8. 6. Lg4† Ke8. 7. Dd7† Kf8. 8. De7† Kg8. 9. Ld1† Kh8. b) Rücktreiben in die Abzugsstellung. 10. Th3† Kg8. 11. Dh7† Kf8. 12. Dg7† Ke8. 13. Df7† Kd8. 14. De7† Kc8. 15. Tc7† Kb8. 16. Db4† Ka8. 17. Tc8† Ka7. 18. Th7† Ka6. 19. Db7† Ka5. 20. Tc5† Ka4. 21. Kc1† Ka3. c) Schlussspiel. 22. Da6† Kb4. 23. Tb7† Kc5: 24. d4 ╪.

b. Entäusserung.

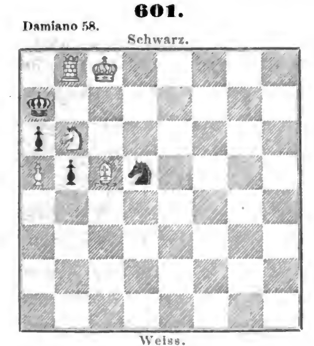
Von künstlichen Opfercombinationen, welche durch consequente Wiederholung einen systematischen Charakter annehmen, gehört zunächst die Entäusserung zum Zwecke consequenter Räumung oder Bahnung hierher; man sehe Pos. 398 S. 258, ferner die auf S. 374, Anm. 10 angegebene Aufgabe von Mendheim (T.-B. S. 33) und vrgl. dazu folgendes Erzeugniss desselben Componisten, das seiner ganzen Anlage nach eine noch mehr systematische Färbung hat: Weiss. Kc7. Db6. Td5, g2. Lf1. Sc4. Schw. Ka8. Da1. Laufermatt in neun Zügen, ohne die schwarze Dame zu schlagen (T.-B. S. 39); 1. Dc6† Ka7. 2. Da8† Ka8: 3. Td8† Ka7. 4. Ta8† Ka8: 5. Tg8† Ka7. 6. Ta8† Ka8: 7. Sb6† Ka7. 8. Sc8† Ka8. 9. Lg2 ╪. Noch selbständiger erscheint die systematische Tendenz consequenter Pattopfer, also prinzipieller Entäusserung aller Steine zur Erzwingung des Pattstandes; man sehe die Deduction auf S. 237 unten, ferner die Aufgabe 75 von Mendheim, S. 124 unten, und vergleiche dazu Aufgabe 64 desselben: W. Kb6. Df7. Ta5, c5. La1. Schw. Kb8. Dh2. Te1, e2. Lc6. Bb7, g2. Patt in fünf Zügen durch 1. Ta8† Ka8: 2. Ta5† Kb8. 3. Le5† De5: 4. Ta8† Ka3: 5. Db7‡ Lb7: 6. Patt.

In Position 601 dient nach den Zügen 1. Sd7† Sb6† 2. Kc7, b4 die Entäusserung des Thurmes durch 3. Tb7† Ka8. 4. Ta7† Ka8: der systematischen Tendenz, dem feindlichen Könige zur Ermöglichung des vorgeschriebenen bedingten Schlussspieles Raum zu geben. Man vergl. dazu Aufgabe 43 desselben Autors: Weiss. Kc8.

601.

Damiano 58.

Schwarz.



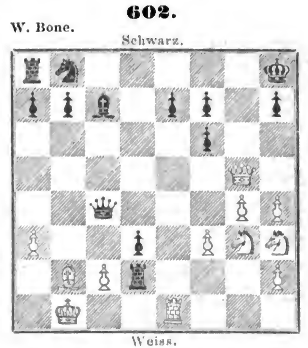
Weiss.

Bauermatt in sechs Zügen, mit vorhergehendem Bauer-Schach.

602.

W. Bone.

Schwarz.



Weiss.

Matt in sieben Zügen, durch Bauer h2.

De5. Tb8. Lc5. Sb6. Ba5. Schw. Ka7. Sb5. Ba6. Bauermatt in fünf Zügen; hier kommt jedoch auch die Tendenz der Heranzwingung des Springers zur Geltung. Die Spielweise zu 602 lautet: 1. Lf6† ef. 2. Dg8† Kg8: 3. Te8† Kg7. 4. Sf5† Kg6. 5. Sf4† Lf4: 6. h5† Kg5. 7. h4 ╪.

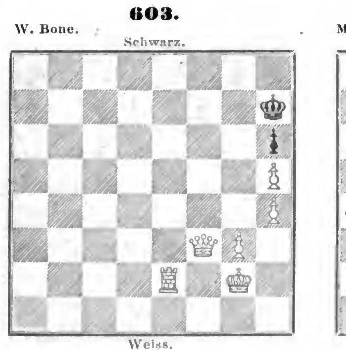
Vollendet ist die systematische Natur der Wegschaffung in dem Falle, wo es sich darum handelt, einen eigenen hinderlichen Stein, meist einen festgestellten Bauer (vgl. Pos. 603) mittelst des feindlichen, consequent herangetriebenen uud zum Schlagen genöthigten, Königs los zu werden. Andrerseits kann bei Annahme der beschränkten Bauerwandlung die systematisch herbeigeführte Entäusserung eines ungünstig postirten Officieres zu dem Zwecke erfordert werden, um ihn durch nachfolgende Umwandlung eines Bauers in die für den Hauptplan förderliche Lage zu versetzen, oder um, wie in 604, die ausdrücklich vorgeschriebene Umwandlung überhaupt zu ermöglichen.

In Pos. 603 handelt es sich zur Erreichung des vorgeschriebenen Zieles um durchaus nothwendige Wegschaffung des Bauer h5, welche in folgender Weise 1. Da8, Kg7. 2. Te7† Kf6. 3. Dd8, Kf5. 4. Df8† Kg4. 5. Df4† **Kh5**: bewirkt wird, worauf das Schlussspiel mit 6. Kh3, Kg6. 7. Dd6† Kf5. 8. De5† Kg6, 9. h5 ╪ sich ergiebt. — Die zu Pos. 604 intendirte Spielweise lautet: 1. Sc5, Kb8. 2. Se7, Ka8. 3. Sc6, bc. 4. a6, cd. 5. Se4, de. 6. a7, ef. 7. Ta4, **fg**. 8. Dd8† Kb7. 9. **a8**L ╪.

603.

W. Bone.

Schwarz.



Weiss.

Matt durch Bauer h4 in 9 Zügen, mit Stabilität des feindlichen Bauers.

604.

Mendheim. T.-B. S. 52.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 9 Z. durch Ba5 als Läufer, mit Unverletzlichkeit der schw. Bauern.

Endlich vergleiche man zu Pos. 603 noch die unter 147 (S. 147) aufgeführte Composition, deren nachträgliche Erörterung hier Platz finden möge. Es kommt im Schlussspiel dieser Aufgabe (Zug 24) darauf an, dem Könige das Feld h6 abzuschneiden, was bei der Vorschrift, keine anderen Officiere als nur die Dame auf dem Brette zu haben, allein durch den König auf h5, während die Dame zum Treiben dient, bewirkt werden kann; ausserdem muss das Feld h6 für die Dame zur Fesselung des stabilen Bauer h7 beim Vorrücken des g-Bauer offen bleiben. Hieraus ergiebt sich die Nothwendigkeit, den Thurmbauer, der weder auf h5 noch h6 bleiben darf, ganz wegzuschaffen; als geeigneter Weg aber dient folgendes Vorspiel: 1. Ke6† Kg8. 2. Dd8† Kg7. 3. Df6† Kg8. 4. Dh6, Kh8. 5. e4, Kg8. 6. e5, Kh8. 7. Kf5, Kg8. 8. e6, Kh8. 9. Df6† Kg8. 10. Dd8† Kg7. 11. **h6**† **Kh6**:, woran sich das Hauptspiel 12. d4, Kg7. 13. Df6† Kg8. 14. Dh6† Kh8. 15. d5, Kg8. 16. d6, Kh8. 17. d7, Kg8. 18. Kg5, Kh8. 19. **Kh5**, Kg8. 20. g5, Kh8. 21. **g6**, Kg8 und das Schlussspiel 22. Df8† Kf8: 23. d8D† Kg7. 24. De7, Kh8 (!) 25. Df6† Kg8. 26. Df7† Kh8. 27. g7 ‡ anschliessen.

II. Steine der Gegenpartei.

a. Fortzwingung.

Die Fortzwingung hinderlicher Steine hat als systematische Idee dieselbe Bedeutung wie unter den künstlichen Ideen die Ablenkung

und wird auch meist gleich der letzteren mittelst eines Opferangriffes bewirkt. Sie liegt in einfachster Gestalt vor, wenn feindliche Bauern auf eine andere Felderreihe gedrängt werden, sei es zur Ermöglichung eines Abzuges wie in nachstehenden beiden Aufgaben von Mendheim, sei es zur Durchführung der sogenannten Spiessruthenspiele, vgl. z. B. Pos. 61. S. 81.

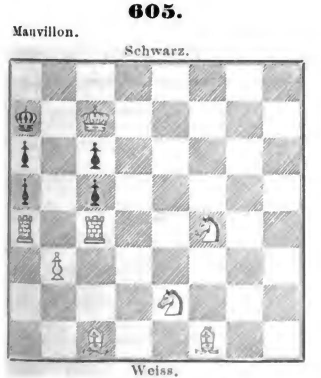
a) Mendheim T. B. S. 36: Weiss: K e7. Th5. Lc4. Sf5. Schw. Kh8. Bh7. Matt in sieben Zügen durch den unbeweglichen Thurm, ohne den Bauer zu schlagen.

b) Mendheim T. B. S. 37: Weiss. Ka6. Da3. Td7. Sd5. Schw. Ka8. Ba7. Matt in fünf Zügen durch die unbewegliche Dame, ohne den Bauer zu schlagen.

605.

Mauvillon.

Schwarz.



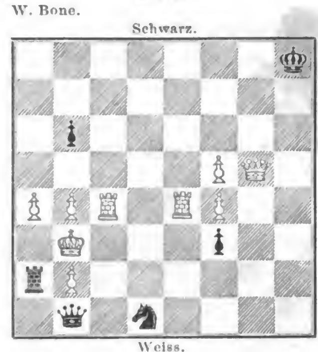
Weiss.

Bauermatt in dreizehn Zügen, ohne zu schlagen. (Vgl Pos. 577, S. 362.)

606.

W. Bone.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 19 Z. durch Bb2, mit Unbeweglichkeit des Königs und Unverletzlichkeit der Dame und des Thurmes.

Die Lösung zu 605 lautet: 1. Lh3, Ka8. 2. Lc8, Ka7. 3. Ld2, Ka8. 4. Lb7† Ka7. 5. Sd4, cd. 6. Tc5, d3. 7. Sd5, cd. 8. Tc6, d4. 9. Ta1, a4. 10. b4, a3. 11. Ta2, a5. 12. b6, a4. 13. b6 ‡. — In 606 wird die Fortzwingung der Dame einfach durch Schachgebot im Schlussspiele bewirkt, und das vorhergehende, in systematischer Rücksicht interessante, Hauptspiel dient zum Heruntertreiben des Königs: 1. Dh6† Kg8. 2. Te8† Kf7. 3. Tf8 Ke7. 4. Df6† Kd7. 5. Tf7† Ke8. 6. Te7† Kd8. 7. Te2† Kd7. 8. Dc6, Kd8. 9. Db6† Kd7. 10. Tc7† Kd8. (Abzugbildung zur geeigneten Placirung des Thurmes:) 11. Tc2†

Kd7. 12. Dc6† Kd8. 13. Da8† Kd7. 14. Dc8† Kd6. 15. Dc7† Kd5. 16. Te5† Kd4. 17. Td2† **Dd3†**. 18. Dc3† Sc3: 19. bc ‡.

Es mag bei dieser Gelegenheit an die Position 156 S. 160 erinnert werden, welche ausser anderen systematischen Pointen auch die Fortzwingung (des feindlichen Thurmes von der d-Linie) enthält; man vgl. dazu Pos. 576 S. 361 und sehe hier nachträglich die Spielweise von Pos. 156: 1. Da6† Kb8. 2. Tb7† Kc8. 3. Dc6† Kd8. 4. Tb8† Ke7, 5. Dd6† Kf7. 6. Tf8† Kg7. 7. Lh6† Kh7. 8. Le3† Kg7. 9. De7† Kg6. 10. Tg2† Kh5. 11. Df7† Kh4. 12. Df6† Kh5 (!) 13. Dg6† Kh4. 24. Dg5† Kh3. 15. Tc2† Tf1: 16. Dg2† Kh4. 17. Dg3† Kh5. 18. Dh3† Kg6. 19. Tg8† Kf7. 20. Dh7† Ke6. 21. Dg6† Ke7 (!) 22. Df6† Kd7. 23. Td8† Kc7. 24. Dd6† Kb7. 25. Dd7† Kb6. 26. Tb8† Ka6. 27. Ta8† Kb6. 28. Sc4† dc. 29. dc, T∼. 30. c5‡.

Besonderes Interesse gewinnt die Fortzwingung, wenn ihr Gegenstand eine unverletzliche Figur ist, die sich auf entscheidenden Feldern, z. B. dem Mattfelde, befindet, oder wenn es sich um einen Bauer handelt, der nur auf dem Umwege der Officierwandlung von dem entscheidenden Terrain entfernt werden kann.

607.

Mendheim. Taschenbuch S. 46.

Schwarz.

Weiss.

Bauermatt in neun Zügen, ohne den schwarzen Thurm zu schlagen.

608.

Mendheim. Taschenb. S. 35.

Schwarz.

Weiss.

Matt in 6 Z. durch den Königslaufer, ohne den feindlichen Bauer zu schlagen.

Die Entfernung des schwarzen Thurmes aus der Mattgegend, in 607, wird auf folgende Weise bewerkstelligt: 1. Tf8† Kc7. 2. Tf7† Kb8. 3. Sd7† Kc7. 4. Sb6† Kb8. 5. Tf8† **Kc7**. 6. Sa8† Ta8:

7. Tc8† **Tc8**: 8. Sb5† Kb8. 9. a7╪. Man sehe noch folgende Aufgabe desselben Problemkünstlers (T. B. S. 40): Weiss. Ka7. De7. Lf2, g2. Sg4. Bh6. Schw. Kg8. Th8. Ba5, h7. Matt in acht Zügen auf h8 mit Unverletzlichkeit des schwarzen Thurmes. Durch: 1. Ld4, a4. 2. La1, a3. 3. Le4, a2. 4. Lg6, hg. 5. h7† Th7: 6. Sh6† Th6: 7. De8† Kh7. 8. Dh8╪.

Composition 608 illustrirt die Bauerumwandlung zu Gunsten der Fortzwingung in analoger Weise, wie sie im vorigen Kapitel zu Gunsten der Heranzwingung diente. Diese Composition dürfte wohl eines der ältesten Beispiele von der gemeinsamen Idee darbieten, welche in der Möglichkeit vierfacher Officierwahl für die Gegenpartei liegt. Die Lösung lautet: 1. Df3† Kh2. 2. Df1, g2. 3. Ld6† Kh3. 4. Se1, gf a) D oder L. 5. Tc3† D oder Ld3 (f3). 6. Lg2╪. b) T oder S. 5. Lg2╪. Man vergl. übrigens Pos. 139 S. 144, in welcher es darauf ankommt, einen Bauer von dem Mattfelde zu entfernen, was nur durch erzwungene Umwandlung desselben erreicht werden kann.

b. Wegräumung.

Die consequente Wegräumung hinderlicher Figuren der Gegenpartei erhält vorzüglich in den beiden Fällen eine systematische Färbung, wenn sie auf Grundlage eines continuirlichen Springerangriffes oder vermittelst einer Abzugscombination erfolgt. Von beiden Wendungen finden sich bereits unter früher aufgeführten Compositionen genügende Beispiele, vgl. namentlich Pos. 71 S. 86, Pos. 238 und 239 S. 200, endlich Pos. 544 S. 334. In nebenstehendem klassischen Erzeugniss, das, als eines der schönsten systematischen Probleme hier noch Platz finden möge, concurrirt die Wegräumung, welche hier auf mehrere schwarze Bauern geht, mit der analogen Idee der Entäusserung, die sich hier auf den Bauer g5 bezieht. Die Spielweise selbst lautet: 1. Df7‡ Kh8. 2. Df6† Kg8 (!) 3. Te8† Kh7. 4. Te7† Kg8. 5. Tg7†

609.

v. Petroff. Sz. XII. S. 82.

Schwarz.

Weiss.

Selbstmatt in 25 Zügen, ohne den Laufer zu schlagen.

Kh8. 6. **Tg6‡** Kh7. 7. Tg7† Kh8. 8. Tf7† Kg8. 9. Tf8† Kh7. 10. De7† Kg6. 11. Tf6† **Kg5**: 12. Tf8† Kg6. 13. Df6† Kh7. 14. Tf7† Kg8. 15. Tg7† Kh8. 16. **Td7‡** Kg8. 17. Tg7† Kh8. 18. Te7† Kg8. 19. Df7† Kh8. 20. **Tc8†** Lc8: 21. Df6† Kh7. 22. Tg7† Kh8. 23. Tg1† Kh7. 24. Dg6† Kh8. 25. Dh5‡ Dh5╪.

DRITTE ABTHEILUNG.

Zwingende Gewalt.

Unter zwingender Gewalt wird die Summe von bald mehr bald minder zahlreichen Streitkräften verstanden, welche unter gegebenen Umständen zur systematischen Action der handelnden Partei erforderlich sind. Zuweilen genügt die Thätigkeit eines einzelnen Steines, in der Regel wird aber die zwingende Gewalt erst durch Zusammenwirken mehrerer Figuren hergestellt. Die specielle Betrachtung geht am einfachsten von den verschiedenen Figurenarten aus und behandelt in natürlicher Folge die Verbindung jedes Stückes mit anderen an Werth niederen Steinen. — Dass der König selbst, trotz seiner Oppositionskraft (vgl. S. 328 unt.), keinen wesentlichen Einfluss von systematischer Bedeutung ausüben könne, ist selbstverständlich. Seine entscheidende Einwirkung durch ausschliessliche Thätigkeit ergiebt eine mehr künstliche Idee, deren Anwendung bereits früher (S. 329) gewürdigt ist. Ausnahmsweise kann jedoch die ausdrückliche Vorschrift fortgesetzter Königsthätigkeit dem betreffenden Erzeugniss einen quasi-systematischen Charakter verleihen.

610.

Kling.

Schwarz.

Weiss.

Matt in zehn Zügen, durch ausschliessliche Bewegung des Königs.

So dient z. B. in Position 610 die geforderte ausschliessliche Bewegung des Königs (Kd5, e4, f3, **f2**, g2, f3, e4, d5, c6, c7 ╪) zum systemati-

schen Zuggewinn, und in nachfolgendem Erzeugniss von Brown zur Heranzwingung und Wegräumung eines feindlichen Bauers; in beiden Fällen kommt es natürlich zum Schluss auf geeignete Bildung des entscheidenden Abzuges an: Weiss. Ke6. De7. La2, b2. Bd3, d4, e5, f6. Schw. Kg8. Tf5. Bg7. Matt in acht Zügen durch ausschliessliche Bewegung des Königs: 1. Kf5† Kh7 (!) 2. Kg5, Kh8. 3. Kg6, gf. 4. Kf5, fe. 5. Ke4, ed. 6. Kd5, Kg8. 7. Kd4† Kh8. 8. Ke4 ╪. — Endlich vergl. man noch die auf S. 141 Mitte angegebene und in Note 67 daselbst erörterte Stellung aus einem alten Manuscript.

ERSTES KAPITEL.

Dame.

I. Dame ohne andere Officiere.

Die handelnde Partei besitzt oder benutzt entweder die Dame ganz allein, oder hat ausser ihr noch thätige Bauern; auch kommt der Fall in Betracht, dass nach der geltenden Regel aus einem Bauer eine zweite mitwirkende Dame entstanden wäre.

a. Dame allein, ohne Bauern.

Es ist die Eigenschaft der Beweglichkeit, aus deren durchgreifen der Anwendung hierher gehörige Ideen sich ergeben. Die Dame allein kann zunächst unter gewissen Umständen den einzelnen feindlichen König mit Hülfe des Zugzwanges nach einem bestimmten entscheidenden Punkte treiben; man sehe Diagramm 132 S. 141 und vergleiche das directe Treibmanöver durch Schachzwang in Pos. 611. Andererseits treibt in Pos. 612 die Dame durch fortgesetzte Schachangriffe sich selbst je nach Umständen fern und nah dem König der Gegenpartei.

Zu 611, deren Lösung in Dd8, c7, b6, b2 besteht, vergl. man noch Zug 33—39 zu Pos. 597 auf S. 382 oben, sowie das Schlussspiel eines Selbstmatt von v. Petroff: Weiss. Kh1. Df1. Th3. Bg2. Schw. Kg4. Bf7, h7. Selbstmatt in 14 Zügen, ohne den Thurm zu bewegen; 1. Df6, h6. 2. Kg1, h5. 3. Kf1, h4. 4. Kg1, Kh5. 5. Dg7, f6. 6. Kf1, f5. 7. Kg1, f4. 8. **Df6**, Kg4. 9. **De5**, f3. 10. Kf2, gf.

611.

A. Maria E. v. H.

Schwarz.

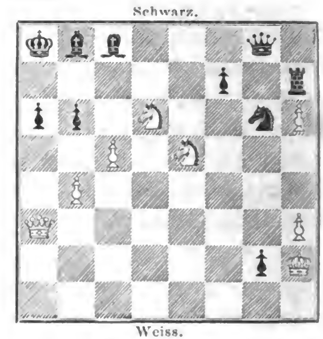
Weiss.

Selbstmatt in vier Zügen.

612.

Bolton.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 24 Zügen.

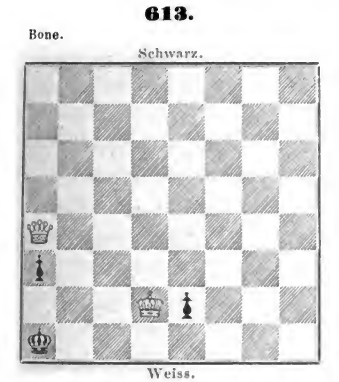
11. Kg1, Kh3: 12. **De6**† Kg3. 13. Df5, h3. 14. **De4**; h2 ╪. — In Pos. 612 entscheidet das sogenannte Zickzackschach, dessen künstliche Verarbeitung von S. 332 bekannt ist, während die systematische Wiederholung in vorliegender Composition sich um den Bg2 (wegen Zug 21) dreht: 1. Df3† Ka7. 2. Sc6† Ka8. 3. Sd8† Ka7. 4. cb† Kb6: 5. Dc6† Ka7. 6. **Dc5**† Ka8. 7. **Dd5**† Ka7. 8. **Dd4**† Ka8. 9. **De4**† Ka7. 10. **De3**† Ka8. 11. **Df3**† Ka7. 12. **Df2**† Ka8. 13. **Dg2**† (Wendung) Ka7. 14. **Df2**† Ka8. 15. **Df3**† Ka7. 16. **De3**† Ka8. 17. **De4**† Ka7. 18. **Dd4**† Ka8. 19. **Dd5**† Ka7. 20. **Dc5**† Ka8. 21. Dc8: f6 (!) 22. Da6† Ta7 (falls La7, so Dc6, Dc8 ╪) 23. Dc6† Tb7. 24. Db7 ╪. — (Zum Unterschiede vergleiche man folgende mehr künstliche Ausführung der Damenbeweglichkeit in einer Bedingungsaufgabe von Mendheim (T.-B. S. 48): Weiss. Kb8. Da4. Th5. Be6. Schw. Kd8. Te7, e8. Bauermatt in sechs Zügen, ohne die Thürme zu schlagen; durch 1. Td5† Td7. 2. **Dh4**† Te7. 3. **Dh8**† Te8. 4. **Df6**† Te7. 5. **Df8**† Te8. 6. e7 ╪.)

Von besonderem Geschick erweist sich die Dame einzelnen feindlichen Bauern, namentlich aber einer unverletzlichen Bauerreihe gegenüber, die ihren eigenen König am Rande einschliesst.

Zu Pos. 613, deren Lösung durch die Züge 1. Dd4† Ka2 (!) 2. Dc4† Ka1. 3. Dc1† Ka2. 4. Dc2† Ka1. 5. Ke1, a2. 6. Dc1 ╪ erfolgt, vergl. man folgende Endstellung von Ponziani: Weiss. Ka5.

613.

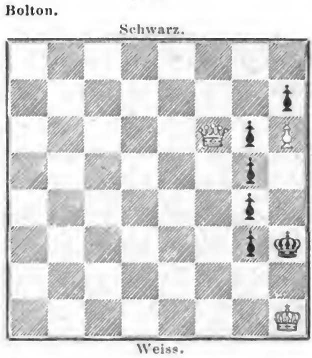
Bone.



Matt in sechs Zügen, ohne zu schlagen.

614.

Bolton.



Matt in fünf Zügen, ohne zu schlagen.

Dd5. Schw. Kc2. Ba2, b3 mit dem Spiele: 1. Dg2† Kc1. 2. Df1† Kc2. 3. De2† Kc1. 4. De1† Kc2. 5. Kb4, b2. 6. De2† Kc1. 7. Kc3, b1S† 8. Kd3, a1S. 9. Da2 u. s. w. — Die Spielweise zu 614 lautet: 1. Dc3, Kh4. 2. Kg2, Kh5. 3. Dg7, Kh4. 4. Da1, Kh5. 5. Dh1 ‡.

Schliesslich sehe man noch folgende drei Stellungen von Brown:

a) Weiss. Kh1. Df6. Schw. Kh3. Bg3, g4, h5. Matt in sechs Zügen, ohne zu schlagen; durch 1. Kg1, g2. 2. Dg5, g3. 3. Df5† Kh4. 4. Df4† Kh3. 5. Dg5, h4. 6. Df5 ‡.

b) Weiss. Kh2. Df7. Bh6. Schw. Kh4. Bg4, g5, g6, h7. Matt in sechs Zügen, ohne zu schlagen; durch 1. Dc4, Kh5. 2. Kg3, Kh6: 3. Dd4, Kh5. 4. Db2. 5. Da1. 6. Dh1 ‡.

c) Weiss. Kh1. Df6. Bc3, h6. Schw. Kh3. Bc4, g3, g4, g5, g6, h7. Matt in sieben Zügen, ohne zu schlagen; durch 1. Kg1, g2. 2. De5, g3. 3. De4, g4. 4. De7, g5. 5. De8, Kh4. 6. Df7, Kh3. 7. Dh5 ‡.

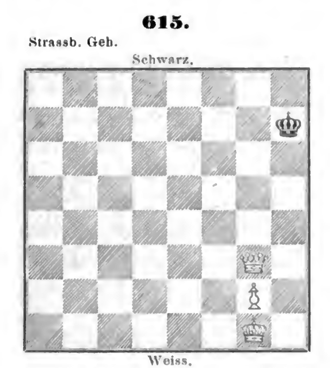
b. Dame und ein Bauer.

Die Dame macht mit Hülfe des Bauers den König am Rande matt, bedarf aber in der Mitte des Brettes noch der Hülfe des eigenen Königs, um hier das von S. 89 bekannte Mattnetz zu schliessen.

615.

Strassb. Geb.

Schwarz.



Weiss.

Matt in sechs Zügen, ohne den König zu bewegen.

616.

W. Bone.

Schwarz.

Weiss.

Matt in drei Zügen.

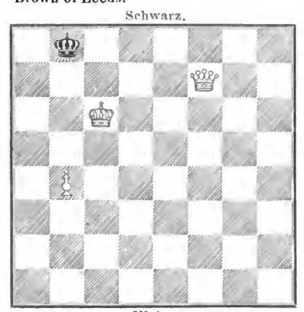
Zu 615, deren Lösung durch 1. Dg5. 2. De7. 3. g4. 4. g5. 5. g6. 6. Dh7 ╪ erfolgt, vergleiche man das Pattspiel in 116 S. 128; bei 616 besteht der entscheidende Anfang in 1. Db5 etc.

Interessanter sind die Fälle, in welchen das Matt ausdrücklich mit dem Bauer gefordert wird:

617.

Brown of Leeds.

Schwarz.



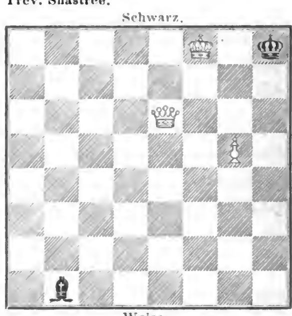
Weiss.

Bauermatt in sechs Zügen.

618.

Trev. Shastree.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in zwölf Zügen.

Man sehe folgende Spielweise zu 617: 1. De8† Ka7. 2. Dd8, Ka6. 3. b5† Ka7. 4. Dc7† Ka8. 5. Dc8† Ka7. 6. b6 ╪, und vergleiche damit eine Stellung von d'Orville, Weiss. Kh1. De3. Bg2.

Schw. Kg4. Bauermatt in sieben Zügen durch 1. De5, Kh4. 2. Dg7, Kh5. 3. Kg1, Kh4. 4. Kf2, Kh5. 5. Kf3, Kh4. 6. Df6† Kh5. 7. g4 ╪. — Die Lösung zu 618 lautet: 1. Dh6† Lh7. 2. **Ke7,** Kg8. 3. De6† Kg7. 4. Df6† Kg8. 5. Df7† Kh8. 6. Df8† Lg8. 7. **Kf6,** Kh7. 8. **g6**† Kh8. 9. Dh6† Lh7. 10. Dh3, Kg8. 11. De6† Kf8. 12. **g7** ╪. Noch sehe man folgende beide Compositionen:

a) Weiss. Kd8. Dh4. Bf5. Schwarz. Kf8. Bg7. Bauermatt in acht Zügen, durch 1. De7† Kg8. 2. De8† Kh7. 3. Dg6† Kg8. 4. Ke8, Kh8. 5. Ke7, Kg8. 6. f6, Kh8. 7. Dh5† Kg8. 8. f7 ╪.

b) Von Rio: Weiss. Kf7. Df5. Bg2. Schw. Kh8. Bh5. Bauermatt mit Stabilität in neun Zügen; durch 1. Df6† Kh7. 2. Dh4, Kh6. 3. g3, Kh7. 4. g4, Kh6. 5. Df6† Kh7. 6. Df5† Kh8. 7. Dc8† Kh6. 8. Dg8† Kh6. 9. g5 ╪.

c. Dame und mehrere Bauern.

Man sehe als charakteristische Fälle die folgenden Typen:

a) Von Bone. Weiss. Kg1. Dg3. Bg4, g5. Schw. Kg8. Matt in sechs Zügen, durch ausschliessliche Bewegung der Dame: 1. Df4, Kg7. 2. Df5, Kh8. 3. Dc8† Kg7. 4. De8, Kh7. 5. Df8, Kg6. Dg8 ╪.

b) Von d'Orville. Weiss. Kc1. Dd1. Be2, g2, h2. Schw. Ka1. Be6, g5. Matt auf e4, in neun Zügen; durch 1. Dd2, e5. 2. e4, g4. 3. Dc2, g3. 4. Dc3† Ka2. 5. Da5† Kb3. 6. hg, Kc4. 7. Kc2, Kd4. 8. Dc3† Ke4: 9. Dd3 ╪.

c) Von Brown. Weiss. Kh1. Df6. Bc3, f5, h5. Schw. Kh3. Bc4, g3, g4, g5, h6. Matt in neun Zügen, ohne zu schlagen; durch 1. Kg1, g2 (!) 2. De5, g3. 3. De4, g4. 4. De6, Kh4. 5. Dg6, Kh3. 6. Dg5, hg. 7. h6, Kh4. 8. h7, Kh5. 9. h8T ╪.

d. Dame und avancirter Bauer.

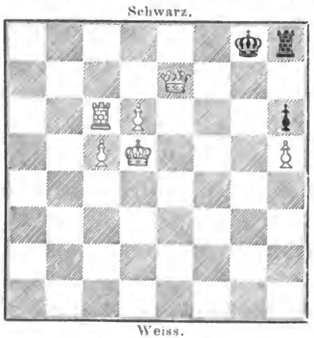
Es kommt hier auf den Fall an, dass sich die handelnde Partei durch Umwandlung des avancirenden Bauers eine zweite Dame erwirbt. Im Allgemeinen gelangt die vereinigte Kraft zweier Damen nur selten zur Anwendung. Sie ist, um interessante Combinationen herzustellen, theils zu übermächtig, theils schliesst sie das wesentliche und oft allein

entscheidende Hülfsmittel des Abzuges aus, welches z. B. die Verbindung von Dame und Thurm so fruchtbar macht. Ueber exceptionelle Verwendung der doppelten Damenkraft sehe man Pos. 36 und 37 S. 34; als künstliche Idee kommt sie fast gar nicht und in Aufgaben von praktischer Färbung nur selten vor, doch sehe man in letzterem Sinne eine recht interessante Partie zwischen Franz und Mayet in der Schachzeitung von 1858 S. 236—238. Beispiele von der systematischen Benutzung finden sich in folgenden beiden Positionen, deren erstere aus Composition 581 durch eine von Anderssen angegebene Spielweise (v. Oppen, Anhang S. 199) 1. Dc6† Ka7. 2. Ta6† Kb8. 3. Db5† Kc8. 4. Tc6† Kd8 (!) 5. Db8† Kd7. 6. Dc7† Ke8. 7. Dc8† Kf7. 8. De6† K ~. 9. De7† Kg8 sich ergiebt. Noch vergleiche man die zu Pos. 598 gemachte Bemerkung über eine kürzere mit Hülfe der zweiten Dame mögliche Lösung (S. 384 oben) und die Specialien dazu in No. 205 des Ill. Fam.-Journals.

619.

v. Oppen & Anderssen. Anh. z. Stamma S. 199.

Schwarz.



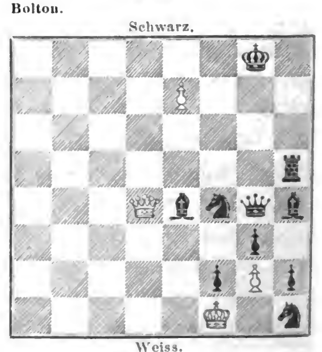
Weiss.

Selbstmatt in 22 Zügen.

620.

Bolton.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in 24 Zügen.

Die oben erwähnte Spielweise zu 619 ist folgende: 1. d7, Th7. 2, De8† Kg7. 3. d8D', Th8. 4. D'f6† Kh7. 5. De7† Kg8. 6. D'f5, Th7. 7. De8† Kg7. 8. Ke6, Th8. 9. De7† Kg8. 10. Td6, Th7. 11. De8† Kg7. 12. c6, Th8. 13. De7† Kg8. 14. c7, Th7. 15. De8† Kg7. 16. Kd7, Th8. 17. De7† Kg8. 18. Kd8, Th7. 19. De8† Kg7. 20. D'd5, Th8. 21. Td7† Kf6. 22. Df8† Tf8 ‡. Die Lösung zu 620 dagegen lautet: 1. d8D'† Kh7. 2. D'h8† Kg6. 3. Dg7† Kf5.

4. De5† Kg6. 4. D'g8, Kh6. 6. Dh8† Lh7. 7. D'h7‡ Kg5. 8. Dg7† Sg6. 9. Dg6‡ Kf4. 10. De4† Kg5. 11. De5† Df5. 12. D'f5‡ Kh6. 13. D'f8 Kg6 (!) 14. D'e8† Kh7. 15. D'f7† Kh6. 16. Dh8† Kg5. 17. D'h5‡ Kf4. 18. D'e5† Kg4. 19. D'e4† Kg5. 20. Dg7† Kh5. 21. D'f5† Lg5. 22. D'h3† Lh4. 23. D'h2: gh. 24. g4 ╪.

In älteren Problemerzeugnissen nach früheren Spielregeln giebt die beschränkte Macht der Dame sehr häufig zur Vermehrung dieser Figur Anlass; man sehe Pos. 34 und 35 S. 33 sowie folgende Aufgaben aus der Sammlung von Guarinus:

1) Einfache Anwendung zweier Damen.

a) Guar. 71. Weiss. (König fehlt, z. B. auf h1) Th6. Sd5. Dc5, g5. Schw. Ke5. Matt in drei Zügen; durch 1. Sc7, Ke4. 2. Th3, Ke5. 3. Te3 ╪. Es ist klar, dass diese Composition mehr dem künstlichen Ideenkreise angehört.

b) Guar. 31. Weiss. (König fehlt, z. B. auf e5!) Tf8, h3. Lc1, g4. Db6, c6. Schw. Kc4. Laufermatt (— „*de uno alfinorum*“ in spätestens sieben Zügen (*in septimo tractu vel paucioribus.*); durch 1. Da5, Kc5. 2. Tf6, Kc4. 3. Te3, Kc5. 4. Td3, Kc4. 5. Tfd6, Kc5. 6. Le3† Kc4. 7. Le2 ╪.

c) Guar. 13. Weiss. K (fehlt, muss stehen auf e5 oder) d5. Tf5, h1. Df6, g7. Schw. Kg8. Matt in fünf Zügen; durch 1. Th8† Kf7. 2. Tf8† Kg6. 3. Tg5† Kh7. 4. Dh6, Kh6: 5. Th8 ╪.

2) Noch grössere Anzahl von Damen.

a) Guar. 3. Weiss. K fehlt. Tf6. Lc1. Db3, c3, d3, e3. Ba3. Schw. Kc5. Laufermatt in fünf Zügen; durch 1. a4, Kd5. 2. Df4, Kc5. 3. Tg6, Kd5. 4. Dbc4, Kc5. 5. Le3 ╪.

b) Guar. 26. Weiss. Kd5. Ta1, g8. Ld3. Da4, b4, a7, b8. Schw. Ka8. Laufermatt in sechs Zügen; durch 1. Db5, Kb7. 2. Lf1, Ka8. 3. Db6† Kb7. 4. Ta7† Kb6: 5. Dc5† Kb5. 6. Ld3 ╪.

c) Guar. 37. Weiss. Kc4. Tg2, g3. Sb6, c5. Ld4. Db2, b3, b5, c2, e4, h3. Bf6. Schw. Kb8. Ta7, e2. Da1. Feldmatt auf c1 in acht Zügen; durch 1. Tg8† Kc7. 2. Tc8† Kd6. 3. Tc6† Ke5. 4. Te6† Kf4. 5. Tg4† Ke3. 6. Sd5† Kd2. 7. Dc3† Kc1. 8. Sd3 ╪.

3) Besondere Fälle.

a) Guar. 32. Weiss. Kg5. Ta7, h7. Lc5, f5. Bd5, d6, e6. Schw. Kd8. Td2, f1. Dd7, e7. Matt in sieben Zügen durch Be6. 1. Ta8† Dc8. 2. Th8† Df8. 3. e7† Ke8. 4. d7† Kf7. 5. e8D†

Kg7. 6. Th7† Kg8. 7. Df7 ‡. — b) Guar. 73. Stand 16 alterthümlicher Damen, vergleiche Pos. 25 S. 29.

II. Dame nebst einem Officier.

a. Dame und Thurm.

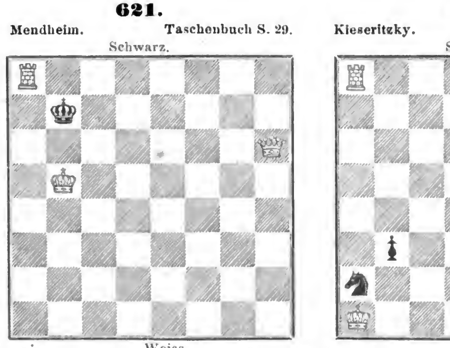
1. Dame und Thurm allein, ohne Bauern.

Ueber die Benutzung dieser Gewalt zum Feldmatt sehe man die auf S. 376 unt. erörterte Stellung von d'Orville, in Betreff eines Figurmatt dagegen, welches dann gewöhnlich durch den unbeweglichen Thurm verlangt wird, Pos. 621.

621. Mendheim. Taschenbuch S. 29.

622. Kieseritzky.

Schwarz.



Weiss.

Matt durch den unbewegl. Thurm in 7 Z.

Selbstmatt in neun Zügen.

Hat der feindliche König noch Bauern oder einzelne Officiere, so werden die einfachsten Arten des Selbstmatt möglich, wie in Pos. 622 und in folgender Stellung von v. Jänisch: Weiss. Kh1. Dc3. Tb2. Schw. Ka1. Bf2, h3 mit der von Rosmann (Sz. 1859 S. 379 oben) berichtigten Forderung des Selbstmatt in siebenzehn Zügen.

Die Lösung zu 621 erfolgt durch die Züge: 1. Da6† Kc7. 2. Db6† Kd7. 3. Ka6, Ke7. 4. Dg6, Kd7. 5. Kb7, Ke7. 6. Kc8, Kf8. 7. Kd7 ‡. — Die Spielweise zu 622 dagegen lautet: 1. Th8† Kg1. 2. Dh2† Kf1. 3. Tf8† Ke1. 4. Df2† Kd1. 5. Td8† Kc1. 6. De3† Kc2. 7. Dd3† Kc1. 8. Tc8† Sc3. 9. Tc7, b2 ‡. — Man sehe noch folgendes Beispiel von Brede: Weiss. Ka1. Db5. Ta4.

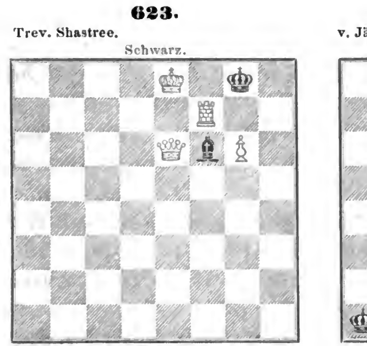
Schw. Kc8. Tg2, h3. Bd7, g4. Selbstmatt in 14 Zügen durch 1. Tc4† Kd8. 2. Dg5† Ke8. 3. Te4† Kf7. 4. Tf4† Ke8 (!) 5. Dg8† Ke7. 6. Df8† Ke6. 7. Df6† Kd5. 8. Td4† Kc5. 9. Dd6† Kb5. 10. Tb4† Ka5. 11. Dc5† Ka6. 12. **Tb6**† Ka7. 13. **Tb1**† Ka6. 14. Da3† Ta3 ‡. Von mehr praktischer Färbung endlich erscheint folgende Stellung von Lewis, welche hier in Erinnerung an Pos. 283 S. 216 noch Platz finden möge: Weiss. Kg1. Dh5. Ta1, f1. Sa3. Ba2, c3, d4, e4, e5, g2, h2. Schw. Kg8. Dg5. Ta8, f8. Lb6, c8. Ba7, b7, c6, h6. Matt in 13 Zügen durch 1. Tf8† Kf8: 2. Tf1† Kg8. 3. Df7† Kh8. 4. Df8† Kh7 (!) 5. Tf7† Kg6. 6. Tg7† Kh5. 7. Df3† Kh4 (!) 8. g3† Kh3. 9. Dg2† Kg4. 10. h3† Kh5. 11. Df3† Lg4. 12. hg, Dg4. 13. Dg4 ‡.

2. Dame und Thurm mit einem Bauer.

Man sehe zunächst folgendes Feldmatt von d'Orville: Weiss: Kh1. Dg1. Tf1. Bh2. Schw. Ka8. Bg7. Matt auf e5 in 13 Z. durch 1. Db6, g6 (!) 2. h3, g5. 3. Te1, g4. 4. Dc6† Kb8 (!) 5. hg, Ka7. 6. Te4, Kb8. 7. Tc4, Ka7. 8. Dc8, Kb6. 9. Ta4, Kb5. 10. Da6† Kc5. 11. Tc4† Kd5. 12. Dc6† Ke5. 13. Te4 ‡. (Es leuchtet ein, dass bei diesem Treibplane sich Züge sparen lassen, z. B. durch 1. Db6, g6 (!) 2. Dc7, g5. 3. h3. 4. Dc8†. 5. hg. 6. Tf5. 7. Tf4. 8. Ta4. 9. Da6† 10. Tc4† 11. Dc6† 12. Te4 ‡.) Ueber Bauermatt und Selbstmatt sehe man ferner die folgenden Positionen.

623.

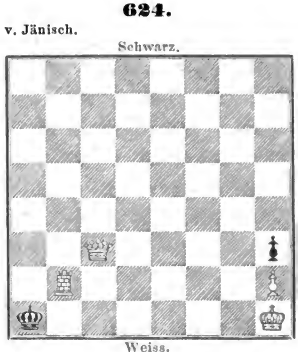
Trev. Shastree.



Bauermatt in 5 Zügen, ohne zu schlagen.

624.

v. Jänisch.



Selbstmatt in acht Zügen.

Die Spielweise zu 623 lautet: 1. Td7† Kh8. 2. Kf7, Lg7 (!) 3. Df5, Lf6. 4. Td8† Ld8: 5. g7╪ Man vergleiche dazu folgende Aufgaben:

a) Von Trev. Schastree: Weiss. Kf2, De6. Tf3. Bh2. Schw. Kg7. Tg5. Bh7. Bauermatt in 6 Z. durch 1. Df6† Kg8. 2. Dd8† Kg7. 3. Df8† Kg6. 4. Tf6† Kh5. 5. Dh6† Kg4. 6. h3╪.

b) Von demselben: Weiss. Kg2. Dc6. Tg7. Bg3. Schw. Kd8. Th8. Bf4. Bauermatt in 10 Z. durch 1. Td7† Ke8. 2. De6† Kf8. 3. Tf7† Kg8. 4. Tf5† K∼. 5. Df7† Kh6. 6. Tf6† Kg5. 7. Tg6† Kh5. 8. Tg7† Kh6. 9. Df6† Kh5. 10. g4╪.

c) Von Walker: Weiss. Kb5. Db7. Tb4. Bb2. Schw. Kh8. Bb6. Bauermatt in 15 Z. ohne zu schlagen und den König mehr als ein Mal zu ziehen; durch 1. Th4† Kg8. 2. Dh7† Kf8. 3. Tf4† Ke8. 4. Df7† Kd8. 5. Td4† Kc8. 6. Dd7† Kb8. 7. Tb4, Ka8. 8. Dc8† Ka7. 9. Kc6, b5. 10. Dd8, Ka6. 11. De7, Ka5. 12. b3, Ka6. 13. Db7† Ka5. 14. Ta4† ba. 15. b4╪.

d) Von Trev. Shastree: Weiss. Kf2. Db6. Tf7. Bh2. Schw. Ka8. Tg1. Bg7, h7. Bauermatt in 18 Z. durch 1. Dc6† 2. Tb7† 3. Tg7‡ 4. Tb7† 5. Th7‡ 6. Tb7† 7. Tb6† 8. Ta6† 9. Db6† 10. Ta8† 11. Td8† 12. Dd6† 13. Tf8† 14. Df6† 15. Dh8† 16. Tf6† 17. Dh6† 18. h3╪. Endlich vergleiche man noch die Bauermatts in Pos. 570 S. 356 und auf S 328 Mitte (= Dam. 62).

Zu Pos. 624 giebt es drei verschiedene Spielweisen, deren Vergleichung die zwingende Gewalt von Dame und Thurm in helles Licht setzen kann: a) Mit fortwährendem Schachgebot. 1. Tb3† 2. Ta3† 3. Da1† 4. Tc3† 5. Dc1† 6. Te3† 7. Dd2† 8. Dg2† hg╪. b) Mit einmaligem Schachgebot. 1. Tf2†. 2. De5. 3. Df5. 4. Dg5. 5. Td2. 6. Dh5. 7. Da5. 8. Tg2, hg╪. c) Mit einmaliger Bewegung des Thurmes. 1. Tg2† 2. Dc2† 3. Da4† 4. Da2† 5. Db2† 6. Dc2† 7. Dd2† 4. De3, hg╪. — Man sehe noch folgende Selbstmatts von Trev. Schastree:

a) Weiss. Kg1. Dc8. Tb1. Bh2. Schw. Ka7. Te7. Bh3. In 15. Z. durch 1. Ta1† 2. Ta6† 3. Dc6† 4. Ta4† 5. Dc4† 6. Tb4† 7. Dc3† Ka2. 8. Tb2† 9. Tf2† 10. Dc2† 11. Da4† 12. Da2† 13. Db2† 14. Tf1† Te1. 15. Kh1, Tf1╪.

b) Weiss. Kh1. Df6. Th7. Bh2. Schw. Ke8. La8. Ba6, f3. In 19 Z. durch 1. Th8† 2. Td8† 3. Dd6† 4. Db8† 5. Td6†

6. Db6† 7. Td4† 8. Db4† 9. Td2† 10. Dc3† 11. Db3† Ka1 (!) 12. Da3† 13. Tb2† 14. Ta2† Kd1. 15. Db3† Kc1 (!) 16. Db2† 17. Dc2† 18. Dd2† 19. De2† fe‡.

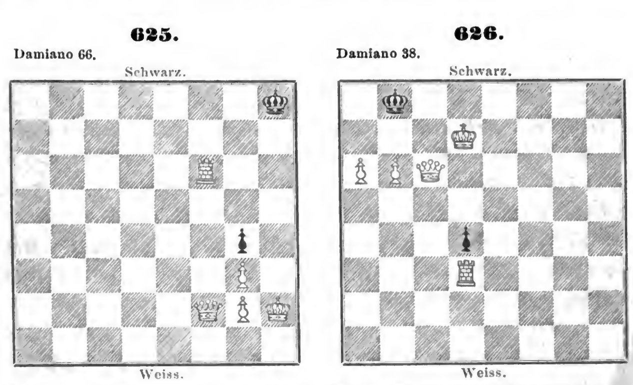
2. Dame und Thurm nebst mehreren Bauern.

Es kommt hier zunächst das einfache Bauermatt in Betracht; man sehe z. B. folgende Aufgabe:

Weiss. Ka2. Df3. Td1. Bg6, h6. Schw. Kh8. Matt durch Bg6 in 5 Z. ohne den König zu ziehen: 1. Df5† 2. T d7. 3. Tf7. 4. h7† 5. g7‡. Sodann handelt es sich um den Fall, dass die Gegenpartei unverletzliche Bauern hat. Man sehe hierüber zuerst Pos. 153 S. 159 und zwei andere Typen in Pos. 625 und 626. Zur ersteren Art gehört auch die Stabilitäts-Aufgabe in 141 S. 144 so wie folgende zwei Erzeugnisse:

a) Von Stein. Weiss. Kf6. De7. Td4. Bg5, h6. Schw. Kg8. Bh7. Matt durch Bg5 in neun Zügen, ohne zu schlagen.

b) Von Mauvillon: Weiss. Kc6. De6. Tc4. Ba6, b5. Schw. Ka8. Ba7. Matt durch Bb5 in zehn Zügen, ohne zu schlagen.



625: Matt in acht Zügen durch den einen Bauer mit vorhergehendem Schach durch den anderen.

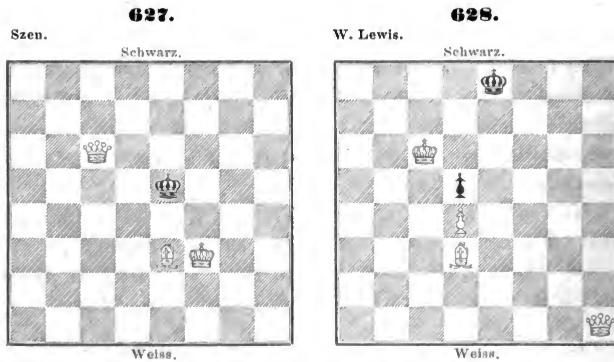
626: Matt in fünf Zügen durch den einen Bauer nach vorhergehendem Schach durch den anderen.

Die Spielweise zu 625 lautet: 1. Tf8† Kg7. 2. Df7† 3. Dg8. 4. Tf7. 5. Dg7† 6. Tf3, gf. 7. g4†. 8. g3‡. Zu 626, deren Lösung

durch 1. Dd6† 2. Tb3. 3. Dd4, d2. 4. b7† 5. a7 ‡ erfolgt, vergleiche man Nr. 39 desselben Autors: Weiss. Kd6. De6. Td3. Ba6, b6. Schw. Ka8. Bd4. Bauermatt unter gleichen Bedingungen durch 1. Kc6. 2. Df5. 3. Da5. 4. a7† K∾, 5. b7 ‡.

b. Dame und Laufer.

Man sehe zunächst folgende einfachere Beispiele:



Feldmatt auf d5 in sechs Zügen. Bauermatt in 8 Zügen ohne zu schlagen.

Zu 627, deren Lösung durch 1. Lc5. 2. Le7. 3. Dc4. 4. Dg8. 5. Dg4. 6. De4 ‡ erfolgt, vergleiche man noch folgende Stellungen:

a) Von Szen.: Weiss. Kf5. Dc3. Lh3. Schw. Kd5. Matt auf d5 in 7 Z. durch 1. Kf6, Ke4. 2. Kg5. 3. Lf5. 4. Kf6. 5. Ld3. 6. Lb5. 7. De5 ‡.

b) Von d'Orville. Weiss. Kc1. Dd1. Le1. Schw. Ka1. Matt auf e4 in 8 Z. durch 1. Lb4. 2. Ld6. 3. Dd4† 4. Da7† 5. Da6. 6. Db5. 7. Kd2. 8. Dd3 ‡.

c) Von Bone: Weiss. Kf3. Dc8. Lb6. Schw. Ke5. Matt auf e5 in 5 Z. durch 1. Dc6. 2. Le3. 3. Lc5. 4. Le7. 5. De4 ‡.

Die Spielweise zu 628 lautet: 1. Dh7, Kf8 (!) 2. Lf5. 3. Dg7. 4. Df6† 5. Le4, de. 6. d5. 7. d6. 8. d7 ‡. Man vergleiche dazu folgende Erzeugnisse:

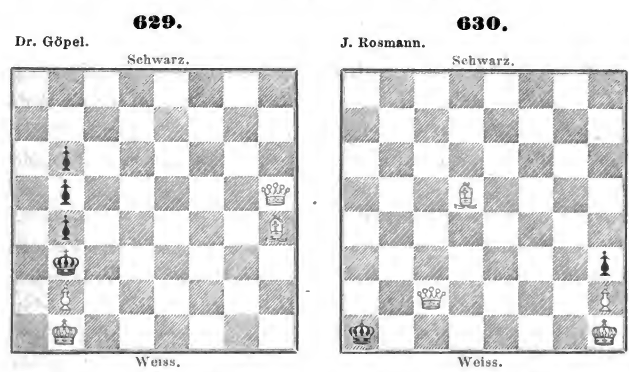
a) Weiss. Kf4. Dd6. Lb4. Bg5, h4, h6. Schw. Kh8. Bg6, h7. Matt in 10 Z. durch Bg5, ohne zu schlagen: 1. Ke5. 2. Dd8†

3. h5, gh. 4. Df8† 5. Df4. 6. Df5† 7. g6† Kh6: 8. Ld2† 9. Df7 10. g7‡.

b) Von Brown: Weiss. Kc7. Dc6. Lg2. Bb3. Schw. Ka7. Ba5. Bauermatt in 6 Z., ohne zu schlagen: 1. Da4. 2. b4. 3. Lf3. 4. Dc6† 5. Dc5† 6. b5‡.

c) Von demselben: Weiss. Kf6. Dc5. Le1. Bg3, h3. Schw. Kh6. Bg4, h7. Matt in 6 Z. durch Bg3, ohne zu schlagen: 1. De3† 2. Df3, gf (!) 3. Lf2, Kh6 (!) 4. Le3† 5. Lg5. 6. g4‡.

629. Dr. Göpel. **630.** J. Rosmann.



Bauermatt in zehn Zügen, mit Stabilität der schwarzen Bauern.

Selbstmatt in acht Zügen.

Die Spielweise zu 629 lautet: 1. Dd5† 2. Da8† 3. Lf2. 4. De4† 5. Kc1. 6. Da8† 7. Da7. 8. Df7† 9. Df3† 10. b3‡. In Pos. 630 bietet sich die einfachste Form des Selbstmattes bei den gegebenen Mitteln: 1. Dd2. 2. Da2† 3. Le4. 4. Db2. 5. Lf3. 6. Dd4. 7. De3† 8. Lg2† hg‡. Als Seitenstück dazu vergleiche man folgende Stellung desselben Verfassers: Weiss. Kh1. Dc2. Ld6. Bh2. Schw. Ka1. Bh3. Selbstmatt in 8. Z. durch 1. De2. 2. Le5. 3. Db2† 4. Lf4. 5. Dc2. 6. Lg5. 7. Lh4† 8. Dg2† hg‡, oder auch 6. De4. 7. Ld2. 8. Dg2† hg‡. — Endlich sehe man noch folgende Compositionen:

a) Weiss. Kd6. Db5. Lg7. Ba6, h2. Schw. Ka7. Lh3. Selbstmatt in 12 Z. durch 1. Ld4† 2. De8† Lc8. 3. Dd8, Kb8. 4. Ke5. 5. Kf4. 6. Kg3. 7. Kg2. 8. Kh1, Ka8. 9. a7, Kb7. 10. Db6† 11. Dc6† Lb7. 12. Lg1, Lc6‡.

b) Von Trev. Shastree: Weiss. Kd2. Dc5. Le4. Bc3, h2.

Schw. Kb8. Se5. Bh6. Matt durch Bc3 in 6. Z: 1. Db6† 2. Lf5† Sd7. 3. c4, h5, 4. c5, h4. 5. c6, h3. 6. cd‡.

c) Von Bone: Weiss. Ke7. Dd7. Lb4. Bb5. Schw. Ka8. Db6. Ba7. Bauermatt in 6 Z. durch 1. Dc8† Db8. 2. Kd7, a6 (!) 3. b6, a5. 4. Lc5, Dc8† 5. Kc8: a4. 6. b7‡.

c. Dame und Springer.

Einfache Beispiele, theils mit theils ohne Bestimmung des Mattfeldes, sind folgende:

a) Von Brown: Weiss. Ke6. Dg2. Sc5. Schw. Kd4. Matt in 5 Z. durch 1. Dc2. 2. Kf5, Kd4. 3. Se4, Ke3. 4. Dd2† 5. Df2‡.

b) Von demselben: Weiss. Ke6. Dg1. Sf3. Schw. Ke4. Feldmatt auf e4 in 5 Z. durch 1. Se1. 2. Kf6. 3. Dc5. 4. Dg5† 5. De5‡. Man vergleiche die auf S. 156 oben angeführte Aufgabe von E. Morphy, mit der nachträglichen Lösung: 1. Se1. 2. Kg6. 3. Sg2† 4. Kf7, Kh5 (!) 5. Dh3† 6. Dh4† 7. Df4‡.

c) Von Szen: Weiss. Ke5. Dc7. Se6. Schw. Ke8. Feldmatt auf d5 in 8 Z. durch 1. Dc8† 2. Kf5, Kf7. 3. Kg5. 4. Kg6. 5. Kf6. 6. Kf5. 7. Dc7†. 8. Dc5‡.

d) Von d'Orville. Weiss. Kc1. De1. Sd1. Schw. Ka1. Feldmatt auf e4 in 10 Z. durch 1. Sf2. 2. Db4. 2. Sd3. 4. Da5† 5. Da6. 6. Db5. 7. Kd2. 8. Ke2. 9. Dc5† 10. De5‡.

Sind die beiden Officiere der handelnden Partei noch von Bauern begleitet, so handelt es sich gewöhnlich um ein Bauermatt; man vergleiche Pos. 152 S. 159 sowie folgende Erzeugnisse:

a) Von d'Orville: Weiss. Ka1. Dd8. Sh4. Be5. Schw. Kh7. Bauermatt in 7. Z. durch 1. Df6. 2. Sf5. 3. e6. 4. Dh4. 5. Dg5. 6. Sd6† 7. e7‡.

b) Von demselben: Weiss. Kd2. Df6. Sb4. Bh2. Schw. Ke4. Bauermatt in 8 Z. durch 1. Ke1. 2. De5† 3. Kf1. 4. Kg2. 5. Sd3. 6. Se1. 7. Sf3† 8. h3‡.

c) Weiss. Kd4. Dd1. Sa2. Bc2. Schw. Kb2. Bauermatt in 8 Z. durch 1. Sb4. 2. Db1. 3. Sd3. 4. Sc1. 5. Db3† (oder Db8) 6. Db7. 7. Da6† 8. c3‡.

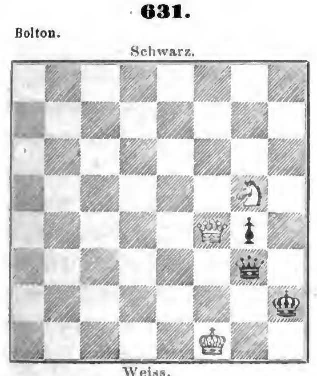
d) Von d'Orville. Weiss. Kh1. Dd1. Sb1. Bb2, d2, g2. Schw. Kf2. Matt in 15 Z. mit Bb2, in 14 Z. mit Bd2, in 5 Z. mit Bg2; ferner in 4 Z. mit der Dame und in 5 Z. mit dem Springer.

e) Von Lewis: Weiss. Kf7. Da6. Se8. Bg2. Schw. Kh8. Bh5. Bauermatt in 8 Z. ohne zu schlagen: 1. Df6† 2. Dh4. 3. Sg7. 4. g4. 5. g5. 6. Sf5. 7. Dd4† 8. g6 ‡.

631.

Bolton.

Schwarz.



Weiss.

Matt in elf Zügen.

632.

J. Rosmann.

Weiss.

Weiss.

Selbstmatt in sechs Zügen.

Das Spiel für 631 lautet: 1. Dd2† Kh1. 2. Dd5† Kh2. 3. Da2† Kh1. 4. Da8† Kh2. 5. Dh8† Dh3. 6. Dh3‡ gh. 7. Se4, Kh1. 8. Kf2, Kh2. 9. Sd2, Kh1. 10. Sf1, h2. 11. Sg4 ‡. Stünde in 632, deren Lösung durch 1. Dd2. 2. Da2† 3. Kh1. 4. Dc2† 5. Sd3† 6. Dg2† hg ‡ erfolgt, der weisse König auf h1, so wären acht Züge erforderlich: 1. Dd2. 2. Da2† 3. Sd5. 4. Db2. 5. Dc2. 6. Sb4. 7. Sd3† 8. Dg2, hg ‡. — Zur Unterscheidung von Compositionen mit künstlichem Ideencharakter sehe man in diesem Sinne nachfolgende Erzeugnisse:

a) Von Brede. Weiss. Kh6. Dd4. Sb7. Be6, f6, g6. Schw. Ke8. Tg5. Lc8. Sc6. Bh7. Selbstmatt in 5 Z, durch 1. Dd8+ Sd8: 2. Sd6† Kf8, 3. e7† Kg8. 4. gh† Kh8, 5. Sf7† Sf7 ‡.

b) Von Healey. Weiss. Kc2. Df7. Sd5. Be2. Schw. Ke4. Bd6, e5. Matt in 4 Z. durch 1. Kb3, Kd4. 2. Dc7, e4 (!) 3. Dd6:, e3. 4. Sc3 ‡.

c) Von Mendheim. (Aufg. 45.) Weiss. Kg2. Df1. La6. Sa5. Bb2, d5, e4, g3. Schw. Ka7. Dh5. Th7. Sa8, d6. Bc7, e5, g4. Matt in 10 Z. durch 1. Sc6† Kb6. 2. Df2† Ka6: 3. Da7† Kb5. 4. Da5† Kc4. 5. Dc3† Kb5. 6. Db4† Ka6. 7. Da5† Kb7. 8. Da7†

Kc8. 9. Db8† Kd7. 10. Dd8 ‡. Damit vergleiche man folgende Composition von J. Kohtz in Cöln. Weiss. Kh1. Da3. Lb1. Sd5. Schw. Kc4. Da8. Le8. Sd4. Ba6, c2, g4. Matt in acht Zügen.

III. Dame und zwei Officiere.

Die Paarung gleicher Officiere zur Dame bietet im Allgemeinen geringeres Interesse als ihre Verbindung mit zwei ungleichartigen Figuren, unter denen wieder die Wahl von Thurm und Laufer zu den ergiebigsten Combinationen führt.

a. Dame und beide Thürme.

In reiner Gestalt, ohne Bauern, dient diese mächtige Gewalt gewöhnlich zur Erzwingung des Selbstmatt gegen einzelne feindliche Steine von höherem Range, die entweder um des Zieles selbst willen oder durch ausdrückliche Vorschrift unverletzlich sind. Man sehe Pos. 633 sowie nachstehendes Erzeugniss von Brede: Weiss. Ke1. Dg4. Tb5, f5. Schw. Kc8. Dh6. Bg5, g6. Selbstmatt in 21 Zügen; durch 1. Tf1† Kd8 (!) 2. Dd4† Ke8 (!) 3. Tb8† Ke7. 4. Df6† Kd7. 5. Tb7† K∾. 6. Dc6† Kd8. 7. Td7† 8. Td6† 9. Dc7† 10. Dc8† 11. Td7† 12. Dc6† 13. Td5† 14. Tg5‡ Ke3 (!) 15. Te5† Kd3 (!) 16. Td5† Ke3. 17. Dc3† 18. Td4† 19. **Td1**† Ke4 (!) 20. Dd3† Ke5. 21. De3† De3 ‡. Noch vergleiche man Aufgabe 82 des Almanaches von Brede.

Tritt ein Bauer, zur entsprechenden Forderung des Matt, hinzu, so liegt die Erschwerung auch hier gewöhnlich in einzelnen unverletzlichen Officieren (vgl. Pos. 137 S. 143), oder in ganzen Bauerreihen, die nicht geschlagen werden dürfen, vgl. z. B. Pos. 59. S. 79.

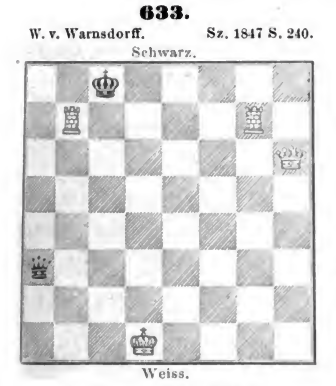
Die Lösung zu 633 erfolgt durch die Züge: 1. Dc6† 2. Tgd7† 3. Tf7† 4. Tbd7† 5. Tde7† 6. Db6† 7. Tc7† 8. Tc5† 9. De6† 10. Df6† 11. Te7† 12. **Te1**† 13. De6† 14. Db6† 15. Tc7† 16. **Tc1**†. Schluss. 17. Db7† Kd8. 18. Db8† 19. Dc8† 20. Dc7† 21. Dc4† 22. Dd3† Dd3 ‡.

Die Spielweise zu 634 lautet: 1. Da6† 2. Tg3, e2, 3. Te3, e1D. (Nach der früheren Regel, welche nur die Umwandlung in eine Dame gestattete.) 4. Tb3† Db4. 5. Da7† Kc8. 6. Th8† Df8. 7. Db7† Kd8. 8. e7† Ke8. 9. f7 ‡. (Vgl. Pos. 595 S. 380.)

633.

W. v. Warnsdorff. Sz. 1847 S. 240.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in 22 Zügen.

634.

Damiano. No. 70.

Schwarz.

Weiss.

Matt in 9 Zügen durch den einen Bauer nach vorhergeh. Schach des anderen.

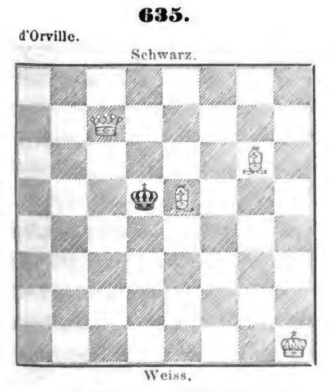
b. Dame und beide Läufer.

Als einfachstes Beispiel sehe man Pos. 635 und vergleiche in ebenfalls mehr künstlichem Sinne eine Aufgabe von Mendheim (T. B. S. 51): Weiss. Kg1. Df4. Ld5, g5. Se8. Schw. Kh5. Dd2. Te5, g6. Lh3. Laufermatt in 6 Z. ohne zu schlagen; durch 1. Sg7† Tg7: 2. Dh4† Kg6. 3. Dh6† Kf5. 4. Df6† Kg4. 5. Lf3† Kg3. 6. Lh4‡.

635.

d'Orville.

Schwarz.



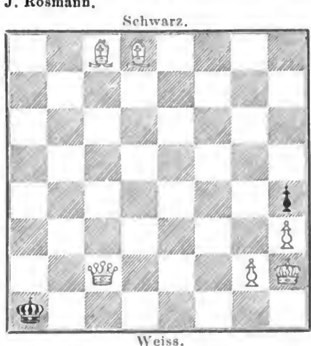
Weiss.

Matt in zwei Zügen.

636.

J. Rosmann.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in neun Zügen.

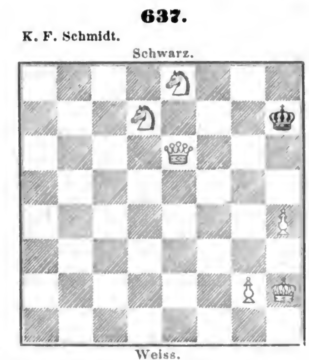
Die Spielweise zu 636 lautet: 1. De2. 2. Lf6, 3. Db2† 4. Lg5. 5. Dc2. 6. Dd1† 7. Dh1. 8. La6† 9. g3, hg‡.

c. Dame und beide Springer.

637.

K. F. Schmidt.

Schwarz.



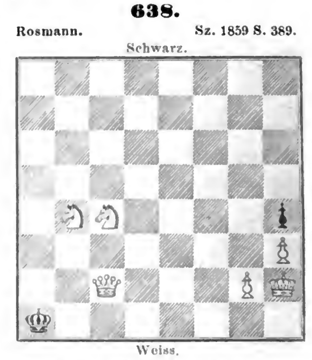
Weiss.

Matt durch B g2 in sechs Zügen.

638.

Rosmann. Sz. 1859 S. 389.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in neun Zügen.

Die Lösung zu 637 erfolgt durch die Züge: 1. Sf8† 2. Sg6† 3. Df7† 4. Dg7† 5. Sf4† 6. g3‡. Die Spielweise zu 638 lautet: 1. Dd2. 2. Da2† 3. Db2† 4. Dc2† 5. Sd5. 6. Dd1† 7. Dh1. 8. Sf4† 9. g3, hg‡. In mehr künstlichem Sinne vergleiche man noch Aufgabe 48 von Mendheim: Weiss. Kd1. De3. Sd7, f6. Bc2, g2. Schw. Kd6. Da6. Tb2. Lh4. Sb6. Bc3, e4, f5. Matt in 10 Zügen durch 1. Dc5† Ke6. 2. De5† Kf7. 3. De8† Kg7. 4. Dg8† Kh6. 5. Dh7† Kg5. 6. Dh5† Kf4. 7. Dh4‡ Ke3. 8. Dg3† Kd4. 9. Df2† ∾. 10. Df4 oder Dc5‡

d. Dame, Thurm und Laufer.

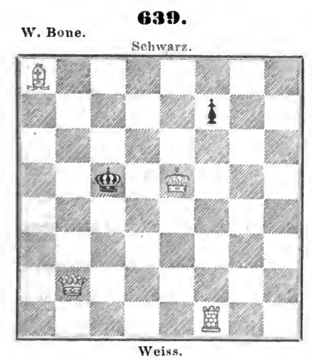
Unter den einfachsten Formen steht auch hier das Feldmatt des Roi dépouillé obenan; man sehe folgendes Beispiel von d'Orville: Weiss. Kh1. Dg1. Tf1. Le1. Schw. Ka8. Feldmatt auf e5 in neun Zügen; durch 1. Tf8† 2. Dc5. 3. Ld2. 4. De7† Kc6 (!) 5. Tf6† Kb5 (!) 6. De4. 7. Db4†. 8. Td6† 9. Df4‡. — Eine andere Benutzung der vorliegenden Gewalt, zum Figurenmatt, findet sich in der Aufgabe unter a) auf S. 350; ausserdem sehe man noch ein künstliches Pattspiel von d'Orville: Weiss. Ka3. Dh7. Th1. Le6. Bc2. Schw. Kb8. Bc6. In 9. Z. durch 1. Tb1† 2. Dh8† 3. Db8†

4. Db7† 5. Ta1, c5. 6. La2, c4. 7. Lb1, c3. 8. Ka2, Ka4. 9. Db4† Kb4: 10. Patt.

639.

W. Bone.

Schwarz.



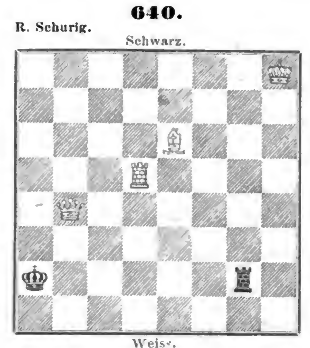
Weiss.

Selbstmatt in zwölf Zügen.

640.

R. Schurig.

Schwarz.

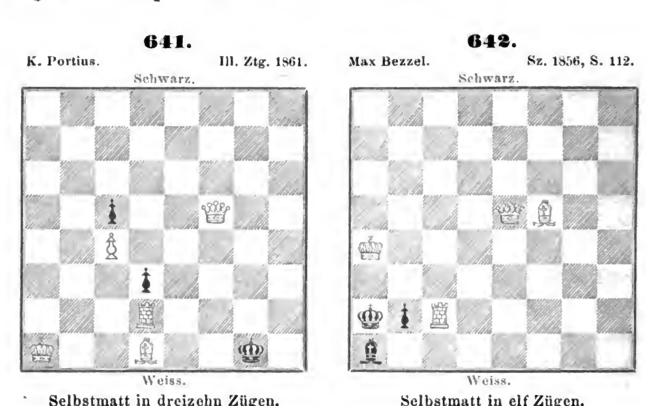


Weiss.

Selbstmatt in 22 Zügen.

Die Spielweise zu 639 lautet: 1. Tf6. 2. Lg2. 3. Kf4. 4. Tf5, Kd3 (!) 5. Kf3, Kc4. 6. Ke2, f6. 7. Ke1. 8. Tf4, f5. 9. Td4† Ke3. 10. Da1, f4. 11. Dd1, f3. 12. Lf1, f2╪. Man vergleiche Pos. 597 S. 381 sowie folgendes Erzeugniss von Möllerström: Weiss. Kg4. Dc6. Tb7. Ld4. Schw. Ka8. Bg5. Selbstmatt in 18 Z. durch 1. Ta7† 2. Db6† 3. Ta8† 4. Le3. 5. Dc6. 6. Dd6. 7. De6. 8. Dg8† 9. Kg3, Kh5. 10. Ta5. (Fesselung) 11. Kg2. 12. De6, Kh4. 13. Df7, Kg4 (!) 14. Df3† 15. Kh1, g4. 16. Df4. 17. Lf2, g3. 18. Lg1, g2╪ Aufgabe 640 ist aus Pos. 574 durch Weglassung des Bauer e2 und der erschwerenden Modalitäten entstanden; die zugehörige Lösung (vergl. Sz. 1860 S. 359 und 1861 S. 173) lautet: 1. Td2† 2. Da3† 3. Td1† 4. Lb3† 5. La4† 6. Db3† 7. Dc3† 8. Td6† Kb7 (! falls Ka7, so folgt sofort 9. Da5. 10. Tb6 bis 21. Dh6.) 9. Db4† Ka7. (! falls Kc7 so 10. Tc6† etc.) 10. Da5† 11. Tb6† 12. Dc5† 13. Dd6† 14. Ld7† 15. Lg4† 16. Lh5† Tg6. 17. Tb4, Kf7. 18. Tf4† Ke8. 19. Te4† 20. De5, Kf8. 21. Df4† Tf6. 22. Dh6† Th6╪. In der früheren Gestalt, mit Hülfe des weissen Königsbauers auf e2 (vgl. Pos. 574), lässt sich, ohne erschwerende Bedingungen, das Selbstmatt bereits in neunzehn Zügen erzwingen, z. B. auf folgendem Wege: 1. Td2† 2. Da4† 3. Td1† 4. Da2† 5. Td3† (Hier wirkt der Bauer!) 6. Dc4† 7. Ta3† 8. Ta6† 9. Ld5†

10. Tb6† 11. Tb7† 12. Th7† 13. Df4† 14. Lb7† 15. Df6† 16. Df7† 17. Dd5† 18. Lc6† 19. Dg8† Tg8╪. Man vergleiche noch folgende Aufgabe von Kling: Weiss. Ka1. Df6. Th6. La6. Schw. Kg4. Tb8. Selbstmatt in zwölf Zügen, und sehe über die Wirksamkeit der drei Officiere gegen die feindliche Dame, Pos. 584 S. 369, sowie gegen die Dame nebst Springer die in Anm. 11 S. 375 angeführte Composition von Bone.



641. K. Portius. Ill. Ztg. 1861. Schwarz. Weiss. Selbstmatt in dreizehn Zügen.

642. Max Bezzel. Sz. 1856, S. 112. Schwarz. Weiss. Selbstmatt in elf Zügen.

Die Lösung zu 641 erfolgt durch 1. Ka2. 2. Ka3. 3. La4. 4. Dh3† 5. Td1† 6. Tf1† 7. Df3† 8. Ta1, Kc3. 9. Ta2, Kd4 (!) 10. Df4† Kc3. 11. De3, Kc4: 12. De4† Kc3. 13. Db4† cb╪. — Die Spielweise zu 642 lautet: 1. Ld3, Kb1. 2. Tc5† Ka2. 3. Lc4† Kb1. 4. De1† Kc2. 5. La2† Kd3. 6. Td5† Kc2. 7. Ka3, b1. 8. Db1† Kc3. 9. De1† Kc2. 10. Dd1† Kc3. 11. Da4, Lb2╪.

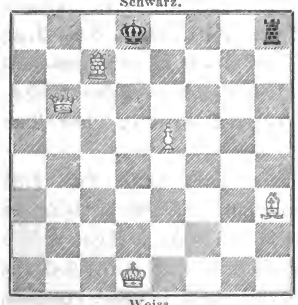
Wir gehen nun zu solchen Fällen über, in denen noch thätig mitwirkende Bauern der handelnden Partei auftreten; man sehe zunächst die Compositionen 643 und 644.

Zu Pos. 643, deren Lösung durch die Züge 1. Tf7† Ke8. 2. e6, ∾. 3. Dc6† Kd8. 4. e7╪ erfolgt, vergleiche man die auf S. 370 notirte Aufgabe in 57 Z. von demselben Verfasser sowie folgende von ihm in 23 Zügen gestellte, von Krüger zu Hamburg aber (Sz. 1847 S. 43) in 8 Z. gelöste Aufgabe: W. Ka1. Dc6. Tb7. Lc1. Ba2, b2. Schw. Ka8. Dh8. Bauermatt ohne die schwarze Dame zu schlagen,

643.

Trev. Shastree.

Schwarz.



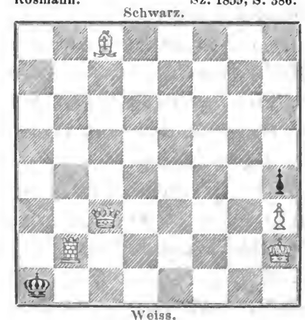
Weiss.

Bauermatt in vier Z. ohne zu schlagen.

644.

Rosmann. Sz. 1859, S. 386.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in neun Zügen.

durch 1. Tb3† 2. Le3† Dd4. 3. Dc7† Ka8 (!) 4. Dc8† Ka7. 5. Db8† 6. Db7† 7. Ta3† Da4. 8. b4 ╪.

Als Seitenstück zu Position 644, deren Spielweise in 1. Tb3† 2. Ta3† 3. Db3† 4. Ta1† 5. Th1, Ke2. 6. Dc3. 7. Ld7. 8. Lg4† 9. Dg3† hg ╪ besteht, vergl. man noch folgende Reihe von Selbstmatts: Weiss. Kh2. Dc3. Tb2. Lb8. Bh3. Schw. Ka1. Bh4, in neun Zügen durch 1. Tb3† 2. Ta3† 3. Db3† 4. Ta1† 5. Lf4† 6. Th1. 7. Dd5. 8. De4† 9. Lg3† hg ╪; ferner Weiss. Kh3. Dc3. Tb2. Lc8. Bh5. Schw. Ka1. Bh5, Selbstmatt in 9 Z. durch 1. Th2† 2. Dd4. 3. Th1† 4. Db4, Kd3. 5. Th2. 6. Lf5, Kf3. 7. Dd6, Ke3. 8. De5† Kf3. 9. Lg4† hg ╪; ferner Weiss. Kh3. Dc3. Tb2. Lc8. Bg3, h4. Schw. Ka1. Bh5, Selbstmatt in 9 Zügen durch 1. Th2† 2. Dd4. 3. Th1†. 4. Db4. 5. Th2. 6. Lf5. 7. Dd6. 8. De5† 9. Lg4, hg ╪; ferner Weiss. Kh4. Dc3. Tb2. Ld8. Bh5. Schw. Ka1. Bh6, Selbstmatt in 11 Zügen durch 1. Th2† 2. Dd4. 3. Th1† 4. Db4. 5. Th2. 6. Lf6, Kd3 (!) 7. Dc5. 8. Th3. 9. Dc8. 10. De6† 11. Lg5† hg ╪; ferner Weiss. Kh5. Dc3. Tb2. Le8. Bh6. Schw. Ka1. Bh7, Selbstmatt in 12 Zügen durch 1. Th2† 2. Dd4. 3. Th1† 4. Db4. 5. Th2. 6. Dc4. 7. Dd3† 8. Th4† 9. Lf7. 10. Dd7. 11. De7† 12. Lg6† hg ╪; endlich Weiss. Kh5. Dc3. Tb2. Le8. Bg5, h6. Schw. Ka1. Bh7, Selbstmatt in 11 Zügen durch 1. Th2† 2. Dd4. 3. Th1† 4. Db4. 5. Th2. 6. Lb5. 7. Dc3† 8. Lc4, Kf5 (!) 9. Th3. 10. Th4† 11. g6, hg ╪.

Einen anderen Charakter haben folgende hierher gehörige Problemerzeugnisse:

a) Von Brede. (Alm. 81.): Weiss. Kh1. Df7. Tf3. Lg1. Bg2. Schw. Kh6. Te8. Le1. Selbstmatt in elf Zügen durch 1. Tf6† 2. Tg6† Kh4. 3. Df4† 4. Tg5† 5. Tg8† Kh5 (!) 6. Dg4† 7. Dg7† 8. Dg6† 9. Lf2† Lf2: 10. Th8† Th8: 11. Dg4† Kg4 ╪.

b) Von Brede. (Alm. 106.): Weiss. Kd4. Df6. Ta5. Lh4. Bb4, b6, c5. Schw. Kc8. Bb7, c6. Matt durch Bc5 in 20 Z. ohne zu schlagen und den Thurm zu bewegen. 1. Df7. 2. Ke5. 3. Kf6. 4. Kg7. 5. Lg5. 6. Lc1. 7. Dg8† Kd7. 8. La3, Ke7. 9. Df7† 10. Dc7† 11. Dc8† 12. b5, cb. 13. c6† b4. 14. Df8† Ke6. 15. Df5† Kd6 (!) 16. Dd5† 17. De5† 18. Dd6† Ke8. 19. De6† Kd8. 20. c7 ╪.

c) Von Bolton. Weiss. Kc6. Da6. Td3. Ld5. Bb3, b5, c3, c5. Schw. Kb8. Bc7. Selbstmatt auf a1 in 25 Zügen: 1. Da1. 2. Lc4. 3. Td2. 4. Dd1. 5. Ta2. 6. Lb1. 7. b4. 8. Dd7† 9. b6, cb. 10. Kb5, bc. 11. Kc4, cb. 12. Kb3, bc. 13. Tc2, Ka8 14. Ka2. 15. Ka1. 16. Dc8† Ka7. 17. Ta2† 18. Ta6† 19. Dc6† 20. Tb6. 21. Dc5† Ka4. 22. Tb4† 23. Tc4† Kb3. 24. Db5† 25. Db2† cb ╪. —

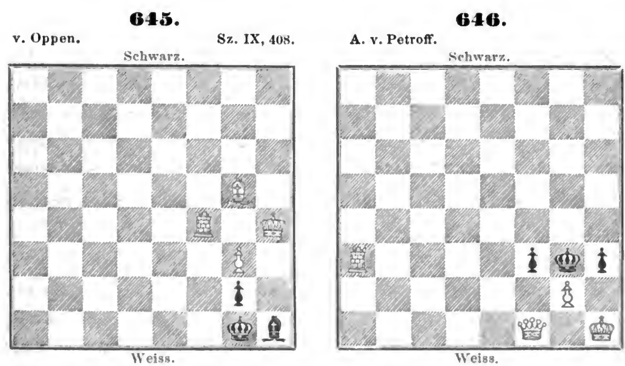
d) Von Colonel Adams. Weiss. Kb4. Df6. Tg7. Lc3. Ba2, a4, b3, c4. Schw. Kb8. Ba7. Selbstmatt in sieben Zügen durch 1. Dd6† ∾. 2. Tg8† Kb7. 3. Dd7† Kb6 (!) 4. a3, Ka6. 5. Dc8† 6. Tg7, a6. 7. Th7, a5 ╪.

e) Von F. Alex. Hoffmann. Weiss. Kf6. De7. Ta2. Lf3. Bg4, h2, h5. Schw. Kh8. Sf4. Bf7, g5, h6. Bauermatt in 14 Z., auf g8 durch Bh5, ohne feindliche Bauern zu schlagen. 1. Df8† 2. Le4† Sg6. 3. h4, gh. 4. Th2. 5. g5, hg. 6. h6. 7. Lg6† fg. 8. Kg5, g3. 9. Df7† 10. Df6† Kg8 (!) 11. Ta2, g2. 12. Ta8† Kh7. 13. Ta7† Kg8. 14. h7 ╪.

f) Von O. v. Oppen. Weiss. Kg6. Dh5. Th4. Lh7. Ba5, b6, d2, e5. Schw. Kh8. Lf8. Ba6. b7, e6, e7, Selbstmatt in elf Zügen durch 1. Td4, L∾. 2. Td8† Lf8. 3. Kg5, Kg7. 4. Kf4. 5. Ke4. 6. Kd4. 7. Kc5. 8. Lg6, Kg8. 9. Lf7† Kg7. 10. Td5, ed. 11. d4, e6 ╪; — oder mit der von J. Mandelblüh in Olmütz gestellten Bedingung, dass Weiss sich nichts schlagen lasse, in 14 Z.

durch 8. Lb1, Kg8. 9. La2, Kg7. 10. d4. 11. Ta8. 12. Ta7. 13. Le6‡ Kg7. 14. Lc4† e6 ╪.

Von dem besonderen Falle, dass die vorliegende Gewalt erst durch Umwandlung eines Bauers hergestellt oder vervollständigt werden muss, liefern die folgenden Positionen entsprechende Beispiele.



645. v. Oppen. Sz. IX, 408. Schwarz. Weiss. Selbstmatt in 25 Zügen.

646. A. v. Petroff. Schwarz. Weiss. Selbstmatt in 40 Zügen.

Die Lösung zu 645 erfolgt durch die Züge: 1. g4, Kh2. 2. Tf2, Kg1. 3. Le3. 4. g5. 5. g6. 6. g7. 7. g8D. 8. Dg4. 9. Kg5. 10. Kf6. 11. Ke7. 12. Kd8. 13. Kc8. 14. Kb8. 15. Ka8. 16. La7, Kg1. 17. Tf6† Kh2. 18. Dh5† Kg3. 19. Tg6† 20. Dg4† 21. Lb8† Kd5. 22. Tg5† Kc6. 23. Dc8† Kb6. 24. Th5, g1† 25. Db7† Lb7 ╪. — Die Spielweise zu 646 lautet: 1. Df3‡ Kh4. 2. g3† 3. Ta5† Kg6. 4. Df5† Kg7. 5. Ta7† Kh6. 6. Ta6† 7. Df6† Kg8. 8. Ta8† 9. Ta7† 10. Dg6† Kh8. 11. Dh6† 12. Tg7† 13. Df6† 14. Te7† 15. Dd6† 16. Dd7† 17. Dc7† 18. Dc6† 19. Tb7† 20. Tb2. 21. Th2. 22. g4. 23. g5. 24. g6. 25. g7. 26. g8L. 27. Ld5. 28. Kg1. 29. Lh1, Kb8. 30. Db6† 31. Db7† 32. Td2† 33. Dd7† 34. Tf2† Kg8. 35. De8† K∼. 36. Tf7† 37. De6† 38. Tf5† 39. De4† Kg3. 40. Tf1, h2 ╪.

Schliesslich sehe man noch eine Composition von Trevangadacharya Shastree, welche die Forderungen eines Bauermatt und Selbstmatt vereinigt: Weiss. Kf4. Db6. Ta7. Lb4. Bg4, h4. Schw. Kg8. Bf7. a) Matt durch Bg4 in 8 Z. 1. Df6. 2. Kg5. 3. Kh5. 4. g5.

5. Lc5. 6. Ld4. 7. Dd8† Kh7. 8. g6‡ b) Selbstmatt in 8 Z. durch 4. Ld2, Kg8. 5. Lg5, Kf8 (!) 6. Te7. 7. Te8† Kh7. 8. Dg6† fg‡.

e. Dame, Thurm und Springer.

Ueber die einfachste Anwendung zum Feldmatt sehe man wieder eine Stellung von d'Orville: Weiss. Kh1. Dg1. Tf1. Se1. Schw. Ka8. Feldmatt auf e5 in 11 Z. durch 1. Tf8† 2. Dc5. 3. Sf3. 4. Sh4. 5. Ta8† 6. Dc8† 7. Ta4. 8. Da6† 9. Tc4† 10. Dc6† 11. Te4‡. Die einfachste Benutzung zum Selbstmatt: Weiss. Kh1. Df6. Tg7. Sh2. Schw. Kh8. Bf3. In 9 Zügen burch 1. Te7† 2. Te8† 3. Df7† 4. Te6† 5. Df6† 6. Df5† 7. Te4† 8. Dg4† 9. Dg2† fg‡. Ferner sehe man Pos. 586 sowie folgendes Bauermatt von Schmidt: Weiss. Ka8. Df4. Tf7. Sa3. Bc4. Schw. Kc8. In 7 Z. durch 1. Tf8† 2. Kb7. 3. Sc2. 4. Sb4. 5. Sd3. 6. Df7† 7. c5‡. Endlich mögen hier noch folgende Selbstmatts Platz finden:

a) Von Rosmann: Weiss. Kh2. Dc3. Tb2. Sb8. Bh3. Schw. Ka1. Bh4. In 9 Z. durch 1. Tb3† 2. Ta3† 3. Db3† 4. Ta1† 5. Th1. 6. Dc3. 7. Sc6. 8. Sd4† 9. Dg3† hg‡.

b) Aus den Strassb. Geh. W. Kh3. Dc3. Te1. Sh5. Bg2, h4. Schw. Kf8. Bf7, h6. In 12 Z. durch 1. Df6. 2. Kg4, Kh7 (!) 3. Te3 Kg8. 4. Te8† 5. De7, Kg6 6. Sf4, Kg7 (!) 7. Kh5. 8. g4. 9. Sd5. 10. Td8. 11. Df6† 12. Dg6† fg‡.

647.

Brede.

Schwarz.

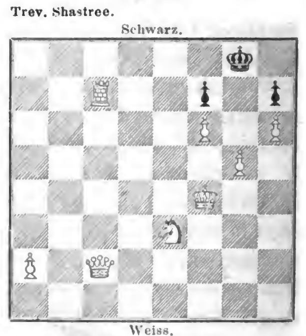
Weiss.

Selbstmatt in neun Zügen.

648.

Trev. Shastree.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in 45 Zügen mit Stabilität.

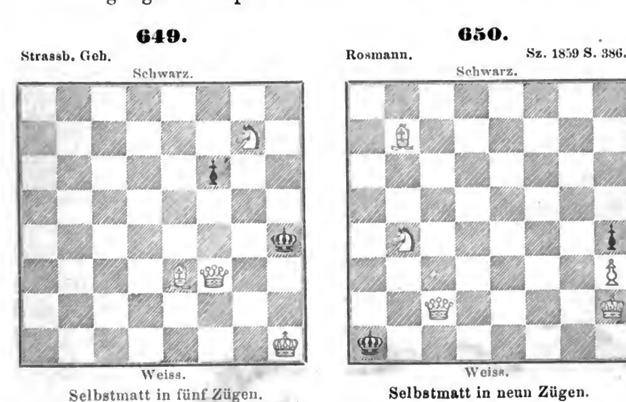
Die Lösung zu 647 erfolgt durch 1. Sg2† 2. Dd5† Ld2. 3. Td2‡ 4. Td1† 5. Se1† 6. Dd4† 7. Tb1† Ka3. 8. De3† Se3: 9. Sc2† Sc2‡. — In 648 kommt es zunächst darauf an, den König aus der Randlinie herauszuziehen; hierzu dient die Aufopferung der Dame auf f8, welche nachher durch Umwandlung des Ba2 wieder gewonnen wird; das Hauptspiel und der Schluss gründen sich auf bekannte Combinationen: 1. Dc5. 2. a4. 3. a5. 4. a6. 5. a7. 6. Sf5, Kg8. 7. **Df8**† Kf8: 8. Se7, Ke8. 9. Tc8† Kd7. 10. a8D. K~. 11. Tc6† Kd7. 12. Ta6. 13. De8. 14. Dc6† 15. Tb6† 16. Tb7† 17. Tb1† 18. Db6† Ka8. 19. Dd8† 20. Db8† 21. Th1, Ka5. 22. Db7. 23. Db6. 24. Db5. 25. Db1† Ka3. 26. **Th5**, Ka4. 27. Db2, Ka5. 28. **g6**† Ka4 (!) 29. Db5† Ka3. 30. Th3† 31. Db3† 32. Dc3† Ka2. 33, Th2† 34. Th1† 35. Dc2† 36. Ta1† 37. Ta4† 38. Dc4† 39. Ta6† 40. Dc6† 41. Da8† 42. Da7† 43. Td6† 44. Dd7† Kf8. 45. g7‡.

f. Dame, Laufer und Springer.

Man sehe zunächst in mehr künstlichem Sinne folgendes Erzeugniss von Healey: Weiss. Kf6. Dg4. Lc7. Sd4. Bc2, f3. Schw. Kd5. Ba5, d6. Matt in drei Zügen, durch 1. Dc8 etc. Von der systematischen Anwendung der vorliegenden Gewalt bieten nachstehende Positionen geeignete Beispiele.

649. Strassb. Geb.

650. Rosmann. Sz. 1859 S. 386.



Selbstmatt in fünf Zügen.

Selbstmatt in neun Zügen.

Zu 649, deren Lösung durch 1. Df4† 2. Lg1, f5. 3. Dg5. 4. Sf5. 5. Dg2† fg ╪ erfolgt, vergleiche man folgendes Erzeugniss: Weiss. Ka1. Dd8. Lh7. Sd7. Schw. Ka7. Bb3. Selbstmatt in 7 Z. durch 1. Db8† 2. Ld3† 3. Dc5† K~. 4. De4, Ka5. 5. De1† 6. Sb6† Ka3. 7. Lb1, b2 ╪. — Die Spielweise zu 650 lautet: 1. Dd2. 2. Da2† 3. Lh1. 4. Dc2† 5. Sd5. 6. De4. 7. Sf4. 8. Sh5. 9. Sg3, hg ╪. Aehnliche Beispiele liefern folgende von demselben Verfasser gegebene Stellungen:

a) Weiss. Kh2. Dc2. Lb7. Sb4. Bg2, h3. Schw. Ka1. Bh4. Selbstmatt in 17 Z. durch 1. Dd2. 2. Da2† 3. Le4. 4. Dc2† 5. Sd3† 6. Sb2. 7. Sc4. 8. Dd1† 9. De1† 10. Dh1. 11. g4, Ke2 (!) 12. Lh1. 13. De3† 14. De4. 15. Sd6. 16. Sf5. 17. Sg3, hg ╪.

b) Weiss. Kh2. Dc2. Ld8. Sb4. Bg2, h3. Schw. Ka1. Bh4. Selbstmatt in 8 Z. durch 1. Dd2. 2. Da2† 3. Lg5† 4. Da1† 5. Dh1. 6. Sd3† 7. Sc1† 8. g3, hg ╪.

Schliesslich möge hier noch ein exceptionelles Product von Mauvillon Platz finden: Weiss. Kc3. De1. Lg4. Sf8. Ba2. Schw. Ka8. Ba4, a5, a6, a7, c4, c5, c6, c7. Bauermatt in 7 Zügen durch 1. De8† 2. Dc8† 3. Sd7† 4. Le2. 5. Db7† 6. Db3† cb. 7. ab ╪.

IV. Dame und drei Officiere.

Die Schwierigkeiten, zu deren Ueberwindung diese stärkere Gewalt verwendet wird, liegen, abgesehen von intendirten Aufopferungen, meist in ausdrücklich vorgeschriebenen Modalitäten, namentlich im Gegendruck unverletzlicher Officiere höheren Ranges, in der Stabilität mehrerer feindlicher Bauern u. s. w. Zuweilen kommt es aber auch vor, dass die bedeutende Uebermacht nur gewöhnlichen Zwecken dient, welche mit geringeren Mitteln erreicht werden könnten; die betreffenden Compositionen verlieren dann im synthetischen Sinne verhältnissmässig an Werth.

a. Dame, beide Thürme und ein leichter Officier.

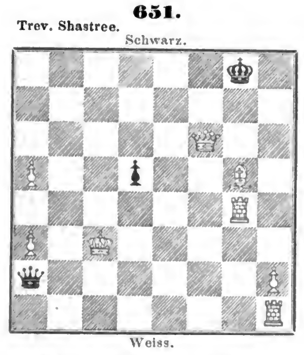
Zur Unterscheidung von künstlicher Verwendung der Kräfte mag hier zunächst ein Erzeugniss stehen, dessen Combinationen die Grenze zwischen künstlichen und systematischen Ideen einhalten: Weiss. Ke8. Dh1. Tc8, e4. La1. Bb4. Schw. Kd5. Da6. Tc7. Ba4,

b3, b5, c4. Bauermatt in 6 Zügen ohne Bauern zu schlagen; durch 1. Tc6† Ke6: 2. Dc4† Kd6. 3. Lc5† Kc6. 4. Ld4† Kd6. 5. Lc5† Tc5: 6. bc‡.

651.

Trev. Shastree.

Schwarz.



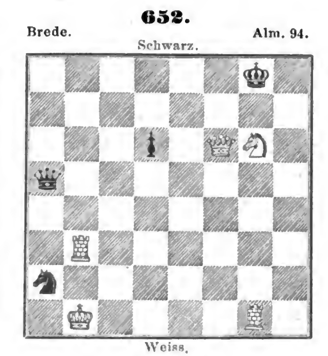
Weiss.

Matt durch Ba3 in 29 Zügen, ohne die schwarze Dame zu schlagen.

652.

Brede. Alm. 94.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in 29 Zügen.

Die Spielweise zu 651 lautet: 1. Ld2† 2. Th4† 3. Dg6† 4. Th8† 5. Te8† 6. De6† 7. Tc8† 8. Dc6† 9. Tc7† 10. Tb7† 11. Tb3† 12. Db6† 13. Dd8† 14. Db8† 15. Db7† Ka5: 16. Db4† 17. Db5† 18. Db6† 19. Dc6† 20. Tb7† 21. Tc7† 22. Tc8† 23. Da8† 24. Tc6† Kb5. 25. Tb1† Db3† (!) 26. Kd4, Db4† 27. Ke3, Db3† 28. Kf2, D∾. 29. a4‡. Die Lösung zu 652 erfolgt durch die Züge 1. Se7† 2. Tg7† 3. Tb8† Dd8. 4. Tg8† Kh7. 5. Df7† Kh6. 6. Tg6† 7. Df5† 8. Tb4† Sb4: 9. Df2† Kh3 (!) 10. Dg2† Kh4. 11. Dg3† 12. Df3† 13. Tg4† 14. Df5† 15. Tg6† 16. Td6‡ Kh8. 17. Th6† Kg7. 18. Tg6† Kh8. 19. Df6† 20. Tg7† 21. Tg8† Kh7. 22. Df7† 23. Tg6† 24. Df5† Kh4. 25. Tg4† 26. Df3† 27. Tg2† 28. Tb2† Kg1. 29. Dd1† Dd1‡. Man vergleiche Pos. 573 sowie folgendes Problem von Brede (Alm. 95) Weiss. Kh1. Dh2. Tc7, f7. Sg1. Bg5. Schw. Kb6. Dh7. Tg8. Lc8. Bf6, g4, g6, h5. Selbstmatt in 67 Z., ohne den Thurm f7 zu bewegen. 1. Dd6† Ka5. 5. Tc5† Ka4. 3. Dd4† 4. Tc3† 5. Dd2† Ka1. 6. Ta3† 7. Tb3† 8. Dc1† 9. Tb2† 10. Dc3† 11. Tb4† 12. Tg4‡ Ka6. 13. Ta4† Kb5. 14. Tb4† Ka5. 15. Dc5† 16. Dc6† Ka5. 17. Tb5† 18. Dc4† 19. Ta5† 20. Db4† 21. Tc5† Kd3,

22. Tc3† 23. Dd4† 24. De3† 25. Dd3† 26. Tc1† Kf2. 27. Sh3† Lh3: 28. Tc2† Ke1. 29. Te2† 30. Te5† 31. De2† 32. De3† Kh4. 33. Df2† 34. Te4† **Kg5**: (Wegschaffung!) 35. De3† Kf5. 36. Te5† Kg4. 37. Dd4† Kf3. 38. Te3† 39. Dd2† 40. Dd3† 41. Tf3† 42. De4† Kd1. 43. Td3† 44. De4† 45. Tb3† Ka2. 46. Dc2† 47. Dc1† 48. Tb2† 49. Dc3† 50. Tb4† 51. Dc5† 52. Dc6† Ka5. 53. Tb5† Ka4. 54. Th5† Kb4. 55. Tb5† Ka3. 56. Dc5† Ka4. 57. Dc4† 58. Tb3† Ka2. 59. Dc2† 60. Dc3† 61. Ta3† 62. Da1† 63. Tc3† 64. Dc1† 65. Te3† Kf2. 66. Dd2† Kf1. 67. Dg2† Lg2‡. — Noch gehört hierher eine Aufgabe von Trev. Schestree: Weiss. Kd2. Db5. Tb1, b2. Lf4. Bd4, e2, g3. Schw. Ka8. Bd5, d6, d7, g4. Bauerfeldmatt auf f7, mit Stabilität der schwarzen Bauern, in 61 Zügen.

Als Compositionen, in welchen die handelnde Partei mit zwingenden Kräften überladen erscheint, mögen endlich noch folgende Erzeugnisse hier Platz finden:

a) Von Dollinger: Weiss. Kc4. Dc3. Ta6, h1. La5. Ba2, b2, c2. Schw. Ka8. Ba7. Selbstmatt in 9 Z. durch 1. Th7. 2. Kb3 3. Tf6, Kb8. 4. Th8† Kb7. 5. Tf7† 6. Th6† Kb5. 7. Tg6, a6. 8. Lb4, a5. 9. La3, a4 ‡. (Abkürzbar durch 1. Th8† 2. Kb3. 3. Th7. 4. Th6. 5. Lb4. 6. La3, a4‡).

b) Von d'Orville: Weiss. Ka4. Df3. Ta7, g6. Ld3. Ba2, e6, h2. Schw. Kh7. Lh4. Ba6, c7, h6. Selbstmatt in 10 Z. durch 1. Tg1† Kh8. 2. Ta8† Ld8. 3. Dc6, a5. 4. Ka3, a4. 5. Kb2, a3† 6. Ka1, h5. 7. e7, h4. 8. Lb1, h3. 9. Ta7, Le7: 10. Df6† Lf6‡.

b. Dame, Thurm und zwei leichte Officiere.

Es handelt sich zunächst um den Fall, dass die beiden Officiere gleicher Natur also zwei Laufer oder zwei Springer sind. Man vergleiche in dieser Beziehung Pos. 569 und 607 sowie folgende Aufgabe von Walker: Weiss. Kc4. Dc5. Tc8. Sb8, d8. Bb2, b3, b4, b5, b6. Schw. Ka8. Sc6. Bb7. Matt durch jeden der Bauern. a) durch Bb2 in 10 Z. 1. Sa6† Sb8. 2. Dg1, ba. 3. Da1, a5. 4. Da2, a4. 5. Kc5, a3. 6. b7† Ka7. 7. b6† 8. b5† 9. b4† 10. b3‡. b) durch Bb3 in 8 Z. 1. Sa6† 2. Dg1. 3. Da1. 4. Kc5. 5. b7† 6. b6 etc. bis 8. b4‡. c) durch Bb4 in 8 Z. 1. Sa6† 2. Dg1. 3. Da1. 4. Kd5. 5. Kc5, a3. 6. De1, a2 oder ab. 7. b7† 8. b6† 9. b5‡.

d) durch Bb5 in 4 Z. 1. Sa6† 2. Dc7. 3. b7† 4. b6 ╪. e) durch Bb6 in 3 Z. 1. Sa6† 2. Kc3. 3. b7╪.

Zu interessanteren Wendungen giebt die Zugesellung zweier ungleichartigen Officiere Gelegenheit, also die Zusammenstellung von Dame, Thurm, Laufer und Springer. Als einfache Beispiele sehe man zunächst folgende Aufgaben:

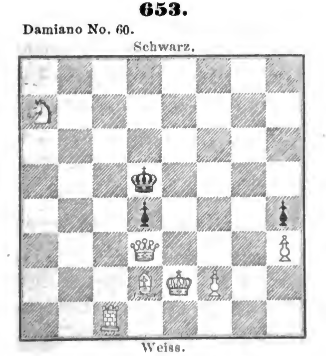
a) Von Brown: Weiss. Kc1. Df5. Tf4. Lf3. Sd7. Schw. Kc3. Bd3. Selbstmatt in 7 Z., durch 1. Da5† 2. Tb4† 3. Tb1† Kc4 (!) 4. Db5† 5. De5† Kc4. 6. De4† Kc3. 7. Ld1, d2╪.

b) Von Jänisch u. Rosmann (Sz. 1859 S. 378): Weiss. Kf1. De7. Te2. Le1. Sd6. Schw. Kg8. Be3. Selbstmatt in 7 Zügen durch 1. Tg2† 2. Df8† 3. Th2† 4. Df7† 5. Dg7† 6. Th4† 7. Dg1, e2╪.

c) Von denselben: Weiss. Ke1. De7. Td2. Ld1. Sd7. Schw. Kg8. Bd3. Selbstmatt in 6 Z. durch 1. Df8† 2. Th2† 3. Dg8† 4. Tf2† 5. Dc4† 6. Tf1, d2╪.

653.

Damiano No. 60.



Bauerfeldmatt auf d4 in sechs Zügen.

654.

W. Bone.

Schwarz.

Weiss.

Selbstmatt in zwölf Zügen.

Zu 653, deren Lösung durch 1. Tc6. 2. Sc8. 3. Se7† 4. Le3, de. 5. Df5† Kd4. 6. fe╪ erfolgt, vergleiche man Pos. 260 S. 208 sowie folgendes Bauermatt in 9 Z. von Schmidt: Weiss. Ka3. Df2. Th6. La2. Sb8. Bb2, b3, c3. Schw. Ka5. Td4. Ba4, c4, e4. 1. Ta6† 2. ba† 3. Sd7† 4. Dg2, Td2 (!) 5. Lc4‡ Kc4: 6. De4‡ Te4. 7. Se5† Kc5. 8. b4† Tb4: 9. cb╪. — Die Spielweise zu 654

lautet: 1. Sb4† 2. Dc5† 3. Da5† La6. 4. a3, Ka7. 5. b3, Ka8. 6. Tc1. 7. Te2. 8. Te8† Ka7. 9. Lb8† 10. c7, Kb7. 11. Dd5† Kb6. 12. Db5† Lb5 ╪. — Als ein Seitenstück vergleiche man ein Selbstmatt in 16 Zügen von v. Oppen: Weiss. Kb6. Dc1. Tc3. Ld5. Se4. Bb5, c4. Schw. Ka2. Lg2. Bb7, d6, g3. — 1. Tc2† 2. Db2† 3. Sc5† dc. 4. Da2† 5. Da5† Kb3. 6. Tc3, Kb2. 7. Da3† 8. Le4† Le4: 9. Db3† Ka1. 10. Tc1† Lb1. 11. Ka5, g2 (!) 12. Ka4, g1D. 13. Tg1: b6. 14. Dc3† Ka2. 15. Td1, Lc2† (!) 16. Db3† Lb3 ╪.

Einen mehr künstlichen Charakter hat folgendes Bauermatt in 5 Zügen: Weiss. Ke6. Dd3. Tf6. Lg1. Sf3. Bd2. Schw. Kd1. Ld6; durch 1. Db1† 2. Dc1† 3. Dc4† 4. Se1. 5. d3 ╪. — Uebermächtig erscheint endlich die vorliegende Figurengruppirung in folgenden Compositionen:

a) Nach Dollinger (Strassb. Geh., vgl. S. 420, a): Weiss. Kf4. Df3. Te2. Lh5. Sh6. Bf2, g2, h2. Schw. Kh8. Bh7. Selbstmatt in 6 Zügen durch 1. Te8† 2. Kg3, Kh6: 3. Te7, Kg5. 4. Te6, h6. 5. Lg4, h5. 6. Lh3, h4 ╪.

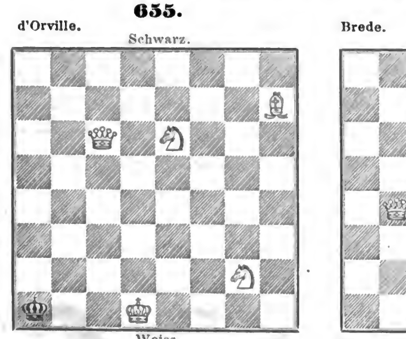
b) Von Schmidt. Weiss. Ke8. Db7. Tg8. Lg7. Sd4. Be5, f3, f5, g3, h2. Schw. Kh7. Be7. Bauermatt in 8 Z. durch 1. Kf8, e6. 2. Sc6, ef. 3. Sd8, f4. 4. Lh8† Kh6. 5. Db1, Kh5 (!) 6. Sf7, fg. 7. Df5† Kh4. 8. hg ╪.

c. Dame und drei leichte Officiere.

655.

d'Orville.

Schwarz.



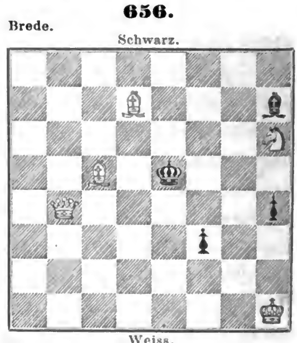
Weiss.

Feldmatt auf h8 in acht Zügen.

656.

Brede.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in sechs Zügen.

Ausser 655, deren Lösung durch die Züge 1. Da4† 2. Sg5. 3. Db5. 4. Dc6, Ke5. 5. Dc5† Kf6. 6. Se3, Kg7. 7. Sg4, Kh8. 8. Dc3‡ erfolgt, sehe man noch folgende zwei Bedingungsaufgaben:

a) Weiss. Kg1. Df2. Le3. Sd4, c5. Bb6. Schw. Ka8. Ba6, b7. Bauermatt ohne zu schlagen, durch 1. Lf4, a5. 2. De2. 3. Da6†, ba. 4. Sc6. 5. b7‡.

b) Von Mendheim (T. B. S. 40) Weiss. Ka7. De7. Lf2, g2. Sg4. Bh6. Kg8. Th8. Ba5, h7. Feldmatt in 8 Z., ohne den Thurm zu schlagen: 1. Ld4, a4. 2. La1, a3. 3. Le4, a2. 4. Lg6, hg. 5. h7† Th7: 6. Sh6† Th6: 7. De8† Kh7. 8. Dh8‡.

Einige besondere Fälle mögen endlich noch durch folgende drei Erzeugnisse illustrirt werden:

a) Ergänzung der vorliegenden Gewalt durch Bauer-Umwandlung: Weiss. Ka1. Db6. Lh2. Sd3. Bc6, d5, e4, g2. Schw. Ka3. Ba4, a6, b7, d6, d7, e5, g5, g6. Selbstmatt in 10 Z. durch 1. c7, a5. 2. Lg3, g4. 3. Le1, g3. 4. Sc1, g5. 5. c8L, g4. 6. Dd8, b6 (!) 7. De8, b5. 8. La6, b4. 9. Ld3, b3. 10. Lb1, b2‡.

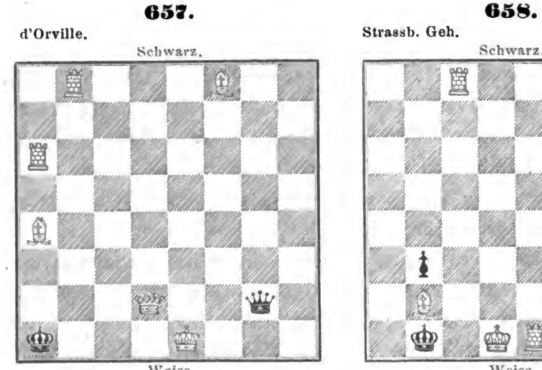
b) Verbindung von Bauermatt und Selbstmatt. — (Von Trev. Shastree.) Weiss. Ka3. Dd4. Lg1, h5. Sc4. Bb6, d3, e4, h2. Schw. Ka8. Ba4, a5, a6, h6. 1) Bauermatt in 3 Z. durch 1. Dd8† 2. Dc7† 3. b7‡. 2) Selbstmatt in 10 Z. durch 1. Dd8† 2. Ld4, Kc6. 3. Dc7† 4. Ld1, h5. 5. b7, h4. 6. b8S, h3. 7. Lb3, ab. 8. Lb2, a4. 9. Dd6, a5. 10. Db4† ab‡.

c) Selbstmatt durch einfaches Abzugschach. (Von Nathan.) Weiss. Kc3. Db3. Tc2. La3. Sb4, c4. Ba2. Schw. Kb1. La1. Sb2. c1. Nach 1. Tc1† Kc1: geht das Spiel folgendermassen fort: 2. Kd4, Kb1. 3. Ke3. 4. Ke2. 5. Sd5. 6. Sd6. 7. Sb5, Kc1. 8. Da4, Kb1. 9. Sbc3† 10. Dd4, Kc2. 11. Ld6, Sc4 (!) 12. De4† Kb2. 13. Dc4: Kc2. 14. Db3† Kc1. 15. Dd1† Kb2. (Versperrung zu systematischem Tempogewinn, vergl. S. 364 ff.) 16. Lc7, Ka3. 17. Da4† Kb2. 18. Lb6, Kc1. 19. Dd1† Kb2. 20. Db1† Ka3. 21. Sb5† Ka4. 22. Sdc7, L ~. 23. Dc2† Kb4. 24. De4† Ld4. (Fesselstellung.) 25. Kd3, Ka4. 26. Kc2, Kb4. 27. Sc3, Ka3 (!) 28. Sb5† Kb4. 29. Kb2, Kc4. 30. Sd6† Kb4. 31. Sb7, Kc4. 32. Lc7, Kb4. 33. Ld6† Kc4. 34. Ka1, Kc3: 35. Dc2† Kc2‡.

V. Dame und vier Officiere.

a. Dame, beide Thürme und zwei leichte Officiere.

657. d'Orville. — **658.** Strassb. Geh.



Selbstmatt in sechs Zügen. — Selbstmatt.

Die Spielweise zu 657 lautet: 1. Lb5† 2. Lf1† Db7. 3. Da2† 4. Tc6† Dc6: 5. Lh6† Dh6: 6. Dd2† Dd2‡. — Zu Position 658, welche mit einer wenig genügenden Lösung den Schluss der „Strassburger Geheimnisse" bildet, hat v. Warnsdorf (Sz. 1858 S 359) eine sehr präcise Ausführung, die sogar von Benutzung des Springers g1 gänzlich absieht, angegeben: 1. Te2. 2. De6. 3. Tc1† 4. Lc3† 5. Tb2. 6. Ta1† 7. Dd6. 8. Ld2. 9. Ta5† 10. Df4† 11. Lc1. 12. Tc5† 13. Te5. 14. Te1. 15. Td2† 16. De5† K∾. 17. Td4† 18. Ta4† Kd3. 19. Dd5† Kc3. 20. Dc5† Kd3. 21. Dc2† bc‡. Andererseits ist durch J. G. Schultz in Upsala folgende interessante Abkürzung (Sz. 1859 S. 283) aufgefunden: 1. Te2. 2. De6. 3. Tc1† 4. Ld4† 5. Ta1† Kb4. 6. Db6, Kc4. 7. Lb2, Kd3 (oder d5). 8. Ta5† Kc4. 9. Tf5, Kd3. 10. Te1, Kc4. 11. Se2, Kd3. 12. Dc6, Ke3. 13. Lc1† Kd3. 14. Dc2† dc‡. — Ferner gehören noch folgende Compositionen hierher:

a) Von Trev. Schastree: Weiss. Kb1. Dc6. Tb7, h1. Le5. Sc1. Bh2. Schw. Kd8. Ba7. Bauermatt in 9 Zügen durch 1. Dc6 a6. 2. Td7† 3. De6† 4. Tf7† 5. Tf3† 6. Df7† 7. Th3† Kg5. 8. Th5† Kg4. 9. h3‡. (Wozu Th1?)

b) Von Schmidt: Weiss. Kh8. Dh4. Ta4, b5. Lh2. Sg4. Bc6, d5, e3, e4, f3, f4. Schw. Ke8. Bd6. Matt durch Bf3 in 7 Z. 1. Tb8† 2. Se5† de. 3. Dh7† 4. Lg3, ef. 5. Lh4† Ke5. 6. Dh6, fe. 7. f4╪.

c) Von demselben: Weiss. Ke5. De3. Tc6, d1. Lb8, f5. Be4, h7. Schw. Ke7. Da6. Selbstmatt in 7 Z. durch 1. Dg5† 2. Dg8† Ke7. 3. Dg7† Ke8 (!) 4. Tc8† Dc8: 5. Dg8† Ke7. 6. Td7† Dd7: (Heranzwingung !) 7. Ld6† Dd6╪.
Schliesslich mag noch auf die Positionen 148 S. 148, 578 S. 362 und 580 S. 363 zurückgewiesen werden.

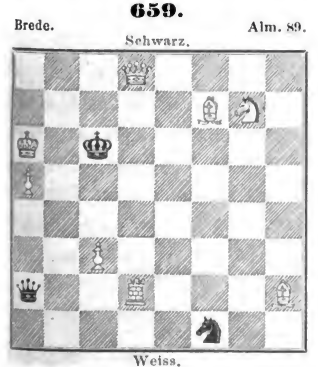
b. Dame, Thurm und drei leichte Officiere.

Die drei zu Dame und Thurm gesellten Officiere bestehen entweder aus dem Lauferpaar und einem Springer (Pos. 659) oder aus dem Springerpaar und einem Laufer (Pos. 660).

659.

Brede. Alm. 89.

Schwarz.



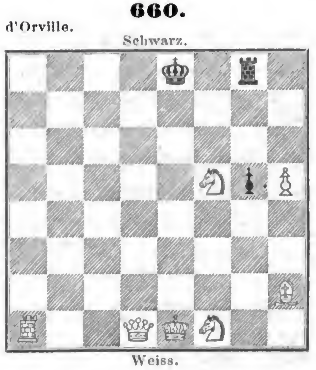
Weiss.

Selbstmatt in funfzehn Zügen.

660.

d'Orville.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in acht Zügen.

Die Lösung zu 659 erfolgt durch die Züge 1. Dd7† 2. Lg1† Se3. 3. De7† 4. Td6† 5. Td4† Kc6. 6. Db7† 7. Db4† 8. Db5† 9. Se8† Kc8. 10. Dc6† 11. Lh2† Dh2: 12. Da8† Ka8: 13. Td8† Db8. 14. Ld5† Sd5: (Heranzwingung !) 15. Sc7† Sc7 ╪.

Ausserdem sehe man über die Zusammenstellung des Springers mit dem Lauferpaar noch Pos. 608 und folgende zwei Compositionen:

a) Von Schmidt: W. Kg5. Db4. Td3. Lc5, f3. Sf5. Bf4, f6. Schw. Kf7. Bd7. Matt durch Bf3 in 9 Z.: 1. Ld5† 2. Te3† 3. Da5† 4. Se7† 5. Ld4, d6. 6. Te5, de. 7. Da8† 8. Dc8† Kd6. 9. fe╪.

b) Von Walker: Weiss. Kf2. Dd5. Tc5. Lc4, g3. Sg2. Schw. Kg4. Bc6, d7, e6, h5. Selbstmatt durch Bd7 in 10 Zügen: 1. Dg5† 2. Le6† de. 3. Kg1, h4 (!) 4. Lf2, e5. 5. Sf4† ef. 6. Tc3† f3, 7. Kh1, c5. 8. Lg1, c4. 9. Ta3, c3. 10. Dg2† fg‡.

Die Spielweise zu 660 lautet: 1. Ta8† 2. Db3† 3. Ta6† Kf5: 4. Se3† 5. Ta4† 6. Tf4† gf. 7. Dd5† Ke3: 8. Lg1† Tg1‡. Man vergleiche ferner über die Zusammenstellung eines Laufers mit dem Springerpaar die auf S. 378 unt. notirte Aufgabe von Mendheim (T.-B. 42) sowie folgende Compositionen:

a) Von Brede: Weiss. Ka1. Dd7. Tb3. Lc2. Sb4, d2. Bb2, b6, c3, c4. Schw. Kb8. Tf6. Sb7. Bb5. Selbstmatt in 6 Zügen durch 1. Dc7† 2. Ta3† Sa5. 3. Lc4, Tc6. 4. Ta2, bc. 5. Dd8† Kb7. 6. Sb1, Sb3‡.

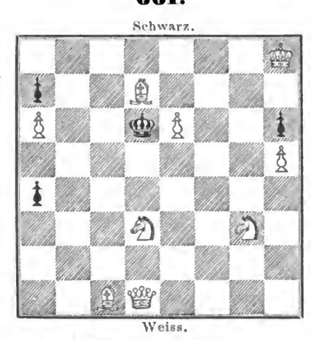
b) Von Schmidt. Weiss. Kg4. Dh7. Tc7. La2. Sa5, h6. Bf3, g5. Schw. Kd6. Da3. Bauermatt in 7 Z. durch 1. Sf5† Ke5. 2. Tc5† Dc5: 3. Sc6† Dc6: (Heranzwingung) 4. De7† De6. 5. Dc5† Dd5. 6. De3† Dc4† 7. f4‡.

c) Von d'Orville: Weiss. Ke1. Dd1. Tb8. La7. Sf5, h8. Bd5, h2. Schw. Ka2. Bd7. g7. Selbstmatt in 14 Z. durch 1. Sg6, Ka3. 2. Kd2, Ka2. 3. Kc1, Ka3. 4. Se3, d6. 5. h3, Ka2. 6. Lc5, Ka1. 7. Sc2† Ka2. 8. Sh4, g6. 9. Sf3, g5. 10. Sd2, g4. 11. hg, dc. 12. d6, c4. 13. d7, c3. 14. Tb2† cb‡.

c. Dame nebst den vier leichten Officieren.

661.

Schwarz.



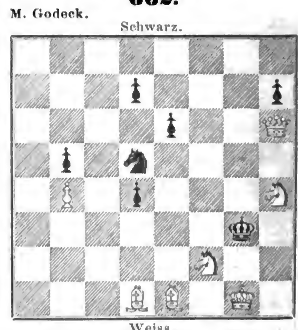
Weiss.

Matt in vier Zügen.
1. Da4: Kd5. 2. Dc2 u. s. w.

662.

M. Godeck.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in spätestens 21 Zügen.

VI. Dame und fünf Officiere.

Gewöhnlich finden sich unter den fünf Officieren beide Thürme, und es kommt vornehmlich auf den Unterschied an, ob Läuferpaar oder Springerpaar vorhanden ist.

a. Dame, beide Thürme, beide Läufer, ein Springer.

Man sehe zunächst in mehr künstlichem Sinne ein Feldmatt von Schmidt: Weiss. Ke1. Dd4. Th1, h2. La5, b1. Sd3. Schw. Kb3. Tc8. Lb2. Ba3, a4. In 6 Zügen auf b3, durch 1. Dd5† Tc4. 2. La2† Ka2: 3. 0—0, Kb3. 4. Sc1† Lc1: 5. Tf3† Le3† 6. Te3 ╪. — Systematischer erscheint die Verwendung der vorliegenden Gewalt in nachfolgenden Erzeugnissen:

663.

Schmidt.

Schwarz.



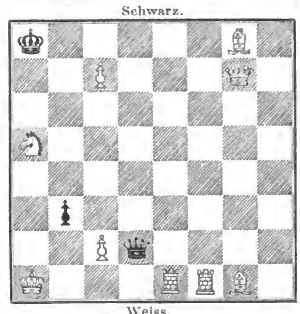
Weiss.

Matt durch Bf3 in 7 Zügen.

664.

Trev. Shastree.

Schwarz.

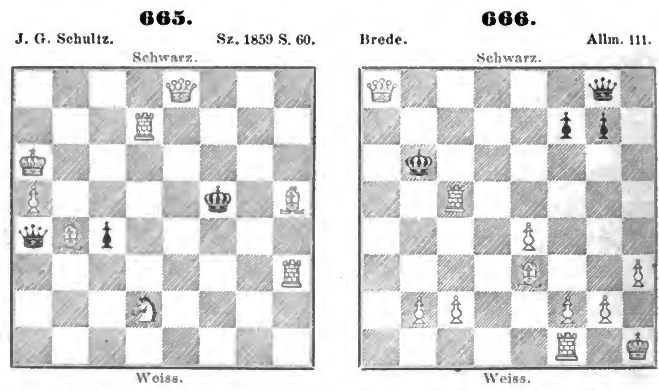


Weiss.

Bauermatt in zehn Zügen.

Zu Pos. 663, deren Lösung durch 1. Sd5† Kd4. 2. Le3† Ke5. 3. d4† Td4: 4. Sb6† Td5. 5. Df5† Df5: 6. Sd7† Dd7: 7. f4 ╪ erfolgt, vergleiche man Pos. 564, 571, 583, ferner die auf S. 356 und S. 373 notirten Aufgaben von Mendheim, endlich nachstehendes Bauermatt in neun Zügen: Weiss. Kf6. Dd7. Ta4, f7. Ld4, h7. Sd5. Bc6, e6, g6. Schw. Kb8. Sb7, mit der Lösung 1. Le5† 2. Da7† 3. Sb6† 4. Dc7† 5. Tf8† 6. Df7† Sf7: 7. g7† Ke8. 8. ef‡ Kd8. 9. c7 ╪. — Die Lösung zu Pos. 664, welche ein elegantes Beispiel zu der durch Pos. 572 S. 357 illustrirten Fessel-Combination

bietet, erfolgt durch die Züge: 1. Te8† Dd8. 2. cb, De8: 3. Ld5† Dc6. 4. b4, Dd5: 5. Tf8† Dd8. 6. b5, Df8: 7. Dg2† Df3. 8. Dg8† Df8. 9. b6, Dg8: 10. b7 ╪.



665. J. G. Schultz. Sz. 1859 S. 60. Schwarz. Weiss.
Selbstmatt in zehn Zügen.

666. Brede. Allm. 111. Schwarz. Weiss.
Selbstmatt durch die Dame in 40 Zügen.

Die Spielweise zu Pos. 665 lautet: 1. Tf7† Kg5. 2. Dg8† Kh6. 3. Lg6† Kg5. 4. Se4† Kg4. 5. Lf5† Kf4. 6. Lh7† Ke5. 7. Lc3† Ke6. 8. Lf5† Kd5. 9. Ta7† Kc6. 10. Dc4‡ Dc4 ╪. Man vergl. folgendes Selbstmatt von v. Oppen: Weiss. Kd5. Dc4. Ta8, h2. La3, h1. Sa2. Ba4, b5, c2. Schw. Ke3. Lf8. Ba5, c5, d6; in zwölf Zügen, ohne zu schlagen und schlagen zu lassen: 1. Dd3† Kf4. 2. Df3† Kg5. 3. Th5† Kg6. 4. Df5† Kg7. 5. Dg5† Kf7. 6. Th7† Lg7. 7. Df5† Ke7. 8. Df8† Kd7. 9. De8† Kc7. 10. Dd8† Kb7. 11. Kc4† d5† 12. Kb3, c4 ╪. — Pos. 666 illustrirt den Fall, dass die zur Erreichung des Zieles nothwendige Herstellung der vorliegenden Gewalt erst durch Umwandlung von Bauern vollendet wird: 1. Tc4† 2. Dc6† 3. Lb6† 4. Ld8† 5. Ta4† Kb8. 6. Tb4† 7. Tb7† 8. Tf7‡ 9. Tb7† 10. Tg7‡ 11. Tb7† 12. Tf7† 13. Lc7† Kc8. 14. Lh2† 15. Dd6† Kc8. 16. Tc7† 17. Db6† 18. Dc6† 19. Tb7† 20. Tb8† 21. Dc7† 22. Db7† 23. Db6† 24. Ta1† Da2. (Heranzwingung!) 25. Kg1, Da3 (!) 26. e5, Da2. 27. e6. 28. e7. 29. h4. 30. h5. 31. h6. 32. h7. 33. **h8S.** 34. Sg6. 35. Sf8. 36. Sd7. 37. **e8L,** Da3. 38. b4, Da2. 39. Sc5† Ka3. 40. Sa4, Da1 ╪.

b. Dame, beide Thürme, ein Laufer, zwei Springer.

667.

Trev. Shastree.

Schwarz.

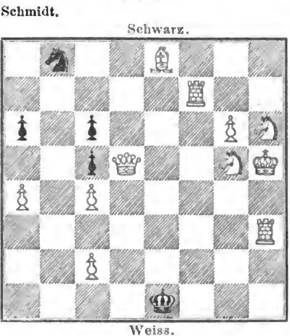
Weiss.

Matt durch B h2 in sechs Zügen.

668.

Schmidt.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in vierzehn Zügen.

Die Lösung zu 667 erfolgt durch die Züge 1. Le1†, g3. 2. De7† Lg5. 3. De3, Ld8. 4. hg† Kg5. 5. gf† Kg6. 6. f5 ╪. — Die Spielweise zu 668 lautet: 1. Th1† 2. Dg2† 3. Th3† 4. Dg4† 5. Te3† 6. a5, Sd7. 7. Dg3† Se5. 8. Sh7, Ke6. 9. Sg8. 10. Kh6. 11. Kg7. 12. Kh8. 13. g7, Kd6. 14. Dg6† Sg6 ╪.

Ausserdem sehe man folgende Beispiele: a) Von Schmidt. Weiss. Kc1. Dd4. Tc7, h6. Ld7. Sf4, f6. Bf5. Schw. Kd8. Db6. Sc5. Bauermatt in sechs Zügen durch 1. Tc8† 2. Sg8† 3. Df6† Df6: 4. Th7† 5. Le6† Se6: 6. fe ╪.

b) Von demselben. Weiss. Kh8. Dh4. Ta3, c4. Lf8. Sb5, b7. Be2, e4, e5, e7, f2, f5, g2. Schw. Ke8. Bd7. Matt durch Bg2 in neun Zügen: 1. Sc7† Kf7. 2. e6† de. 3. e5, ef. 4. Sd6† Kg6. 5. Tg4† fg. 6. Df6† Kh5. 7. Th3† gh. 8. Dh6† Kg4. 9. gh ╪.

c) Von d'Orville. Weiss. Kd1. Df5. Th3, h5. Le3. Sb6, d6. Schw. Ke7. La8, f8. Ba2, b3, c7. Selbstmatt in acht Zügen durch 1. Lg5† Kd6: 2. Df6† Kc5. 3. Le3† Kb4. 4. Ld2† Ka3. 5. Lc1† Kb4. 6. Tb3† Kb3: 7. Tb5† Lb4. 8. Df3† Lf3 ╪.

d) Mendheim's Aufgabe 25. Vergl. Nachtrag.

VII. Dame und sämmtliche Officiere.

Als einfachere Beispiele sehe man zunächst Pos. 572 S. 357 sowie folgende Erzeugnisse:

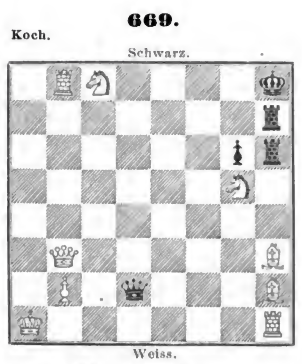
a) Von Schmidt. Weiss. Kg8. Dh5. Tc6, h6. Lf3, h4. Sb6, e6. Bf2, f5. Schw. Ke8. Dd8. Bf4, f7, h7. Bauermatt in sieben Zügen durch 1. Tc8, Dc8: 2. Sc7† Dc7: 3. Lc6† Dd7 (!) 4. f3, Dc6: 5. Te6† De6: 6. fe, h6. 7. ef ╪.

b) Von Trev. Shastree. Weiss. Kb1. Da6. Tb7, f6. Lh2, h3. Sb8, g8. Bb5, d3, d7. Schw. Kd8. De2. Tg7. Bauermatt in neun Zügen durch 1. Tf8† De8. 2. Df6† Te7. 3. Se7: Df8: 4. Sd5† Df6: 5. Sc6† Dc6: 6. Tb8† Dc8. 7. b6, Db8: 8. Lc7† Dc7: 9. bc ╪.

669.

Koch.

Schwarz.



Weiss.

Matt in sechs Zügen, durch den unbeweglichen Thurm h1.

670.

Harlin.

Schwarz.



Weiss.

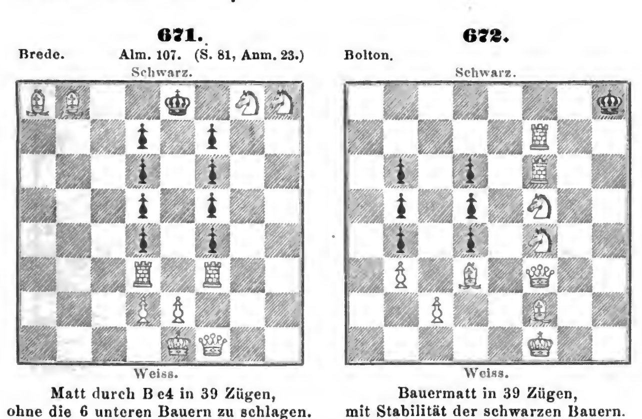
Bauerfeldmatt, ohne zu schlagen, auf a8 in 30 Zügen.

Zu Pos. 669, deren Lösung durch die Züge 1. Le5† 2. Se7† Dd8. 3. Dg8† Dg8: 4. Sg6† Tg6: 5. Sf7† Kh7. 6. Lf5 ╪ erfolgt, vergleiche man Pos. 575 S. 361 sowie folgendes Erzeugniss von Schmidt: Weiss. Ka4. Dc1. Tf7, h7. Lg8, h8. Sa7, h5. Ba6, b6, e2, f2, g4. Schw. Kd6. Dd5. Officierfeldmatt auf d6 durch Lh8, ohne die Dame zu schlagen, in 9 Zügen: 1. Sc8† 2. Tf6† 3. Tf5† 4. Sf6† 5. De3† Kc4. 6. Dd3† 7. Sd7† 8. Sa7† Kd6. 9. Le5 ╪.

Die Spielweise zu dem exceptionellen Erzeugniss unter 670 lautet: 1. Da1† 2. Lf4† 3. De1. 4. De5. 5. Kg8. 6. Kf8. 7. Tg1.

8. Ta1. 9. Lb1. 10. La2, Kc8 (!) 11. Dd6, ba. 12. Tc7† 13. Tc3† 14. Ta3† ba. 15. b4, Ka7. 16. Dd1. 17. Ke8, Ka7. 18. Da4† ba. 16. b5, Ka8. 20. Kd8. 21. Kc8, Ka8. 22. Se3. 23. Sc4. 24. Le5. 25. Lb8† 26. Sa5, ba. 27. Se4, b6. 28. Sc5, bc. 29. b6, c4. 30. b7╪.

Häufig wird die gesammte Figurenmasse zur Ueberwindung der Unverletzlichkeit und der Stabilität verwendet; man sehe die folgenden Compositionen und vergleiche Pos. 61 S. 81, Pos. 579 S. 363, endlich ein Beispiel bei Koch: Weiss. Kc3. Da3. Ta1, g7. Lg2, h2. Sa5, a6. Bd2, e3. Schw. Kd8. Bc4, c5, c6, c7, e4, e5, e6, e7. Bauermatt in 20 Zügen, ohne zu schlagen: 1. Tg8† 2. Sb8† 3. Tg5. 4. Th5, Kd6. 5. Sb7† 6. Kc2, c3. 7. d3, c4. 8. d4, c5. 9. Da5, c6. 10. Kc1, c2. 11. Sd7, c3. 12. Da2† c4. 13. Sbc5, Kd6. 14. Da7. 15. Ta5. 16. Th6, Kd5. 17. Sb6† Kd6. 18. Scd7, c5. 19. Db8† Kc6. 20. d5╪.



671. Brede. Alm. 107. (S. 81, Anm. 23.) Schwarz. — Weiss.
Matt durch Bc4 in 39 Zügen, ohne die 6 unteren Bauern zu schlagen.

672. Bolton. Schwarz. — Weiss.
Bauermatt in 39 Zügen, mit Stabilität der schwarzen Bauern.

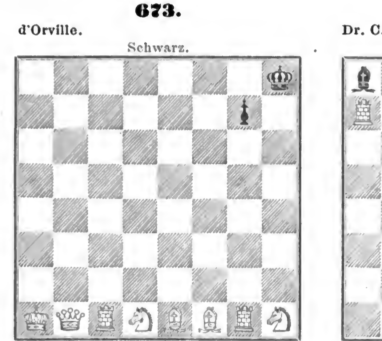
Die Lösung zu der exceptionellen Position 671 (vgl. S. 81. Anm. 23) erfolgt durch die Züge 1. Lc7, Kf8. 2. Dg1, Ke8. 3. Sh6, Kf8 (!) 4. Dg8†. 5. Ld8† 6. Df7‡ 7. Le7. 8. Lf8, Ke5. 9. Sg8. 10. Lh6. 11. Dg7, K~. 12. Kf1, Ke5. 13. Lg5. 14. Lh4. 15. Lf2. 16. Lg1. 17. Lh2. 18. Kf2, Ke5. 19. Dg1. 20. Da1. 21. Lb7. 22. La6. 23. Ta3. 24. Ld3. 25. Th3. 26. Kf3. 27. Th6, Ke6. 28. Df1. 29. Dh3. 30. Dh5. 31. Ta1. 32. Tc1, Ke5. 33. Sf7† 34. Sd8† Ke5. 35. Lb1, d3. 36. e3, d4. 37. e4, d5. 38. De8†

Kd6. 39. e5 ǂ. — Die Spielweise zu 672 lautet: 1. Sg3. 2. Sh1. 3. Sg2. 4. Se1. 5. Ta7. 6. Ta6, Kh8. 7. Tf8† Kg7. 8. Df7† 9. Th8† 10. Dg7† Kf4. 11. Lh4. 12. Dg4, Kd2. 13. Sf2, Ke3(!) 14. Sd1† Kd2. 15. De2† 16. Th6. 17. c4† 18. Db2† Kd1: 19. Lc2† 20. Lg6† Kd1 (!) 21. Db1† 22. Dc2† 23. De2† 24. Df3† 25. Sd3† 26. Lf5† 27. Dh5† Kf8 (!) 28. Tf6† Kg7. 29. Tg6† Kf8 (!) 30. Dh8† Kf7 (!) 31. Dh7† Kf8 (!) 32. Tf6† 33. Dg8† 34. Te6† 35. Dd8† Ke6. 36. c5. Kb7. 37. Da8† Kc7. 38. Ld8† Kd7. 39. c6 ǂ. — Dass aber auch in Fällen der illustrirten Art die Anwendung der gesammten Officierzahl am Fehler des Ueberflusses leiden kann, mag ein exceptionelles Erzeugniss aus Koch's Codex zeigen: Weiss. Kc7. Dg1. Ta3, c3. Lc1, f1. Sd1, e1. Bb2. Schw. Ka7. Ba4, a5, a6, c4, c5, c6. Bauermatt in 16 Z. ohne zu schlagen; durch 1. Sd3, Ka8 (!) 2. Dg8† Ka7. 3. Lg2, cd. 4. Le3, d2. 5. Dc4. 6. Td3. 7. Td7. 8. Td8† 9. Ta2, a3. 10. b3, a4. 11. b4, a5. 12. Ta8† Ka8: 13. b5, Ka7. 14. b6† 15. Dc3, c4. 16. b7 ǂ.

Ueber die einfachste Anwendung der gesammten Figurengewalt zu künstlichen Zielen (vgl. S. 127 ff.) sehe man nachfolgende Compositionen:

673.

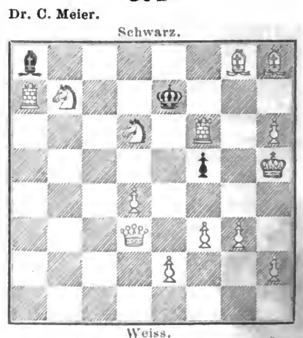
d'Orville.



Selbtmatt in 28 Zügen und Selbstpatt in 29 Zügen.

674.

Dr. C. Meier.



Selbstmatt in elf Zügen.

Die Spielweisen zu 673 lauten: a) 1. Tg6, Kg8 (!) 2. Df5, Kh7. 3. Tc7, Kh8. 4. Dh5† 5. Le2. 6. Dd5. 7. Df7† 8. Te7.

9. Dd5. 10. Dd7. 11. Sg3. 12. Sf5. 13. Sd6. 14. Sc3. 15. Lh4, Kb8. 16. Db5† 17. Te8† 18. Dd7† 19. Sf5, K∼. 20. Te5† Kb4. 21. Sb1, Kb3. 22. Dd2. 23. Lb5† 24. Lf6, gf. 25. Tg2, fe. 26. Sd4† ed. 27. Dc3† dc. 28. Tb2† cb‡. — b) 1. Dg6. 2. Tc7, K∼. 3. Sg3, Kg8. 4. Se2. 5. Sf4. 6. Th1, Kf8. 7. Se3. 8. Lc4† 9. Df5† Ke8. 10. Sg6. 11. Ta7. 12. Df7† 13. Lh4† 14. Sf5. 15. Tc1. 16. La6† 17. De8† Ka7: 18. Dd8, Ka6: 19. Db8. 20. Db7. 21. Db6. 22. Da5† Kb3. 23. Lf6, gf. 24. Se5, fe. 25. Sd4† ed. 26. Db5† Ka3. 27. Tc3† dc. 28. Dc4, c2. 29. Db3† Kb3: 30. Patt. — Die Lösung zu 674 erfolgt durch die Züge: 1. Tf7† Ke6. 2. Tg7† Kf6. 3. Se4† fe. 4. Td7† Kf5. 5. Le6† Ke6: 6. Sc5† Ke6. 7. fe‡ Le4: (Heranzwingung und Fesselstellung.) 8. h4, Ld3: 9. e4† Le4: 10. Td5† Ld5: 11. Tf7† Lf7‡. (Vgl. Pos. 594 S. 379.)

Man sehe noch Pos. 81 S. 96 sowie folgende Compositionen:

a) Von Schmidt: Weiss. Kb2. Dc6. Tc1, h2. Lg6, h4. Sa1, a3. Ba2, b3, c2, c3, e4, f2. Schw. Ke5. Sg1. Bd6, g4, h3. Selbstmatt in 6 Z. durch 1. Dd5† 2. Lg3† 3. Dd1† Se2. 4. Tb1, d5. 5. e5, d4. 6. Ld3, dc‡.

b) Von d'Orville. Weiss. Ka1. Dg4. Tb8, f1. Lc2, h2. Sd3, e6. Schw. Kh8. Lg8. Ba2, g7. Selbstmatt in 23 Zügen, durch 1. Le5. 2. Dh3† 3. Sdf4† 4. Lg6† 5. Dh4† 6. Dd8† 7. Sd4† Kc5. 8. Tc8† 9. Sd3† Ka4 (!) 10. Dd7† Ka5 (!) 11. Tc5† K∼. 12. Tc6† Ka5. 13. Dc7† 14. Sb2† Ka3. 15. Da7† Kb4. 16. Db6† 17. Tc3† Lb3. 18. Tf6, gf. 19. Lf5, fe. 20. Le4, ed. 21. Ld3, dc. 22. Da5† La4. 23. Lc2, cb‡.

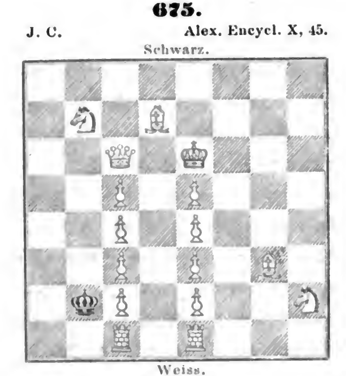
c) Von Luppi: Weiss. Ka1. Dg6. Tb1, g3. Lg1, g2. Sc3, c7. Ba2, b2. Schw. Kf8. Sg8. Selbstmatt in 11 Zügen durch 1. Lc5† Se7. 2. Dc6, Kf7. 3. Tf1† Sf5. 4. De8† 5. Df8†. 6. Te3† Se3: (Heranzwingung!) 7. Ld6†. 8. Df4† Kd3. 9. De4† 10. Sb1† Ke2. 11. Dc2† Sc2‡.

Zum Schluss mögen hier noch zwei besondere Fälle Illustration finden. Pos. 675 enthält alle sechszehn Steine der handelnden Partei gegenüber dem blossen König und Pos. 676 zeigt eine mehr künstliche Verwendung der sämmtlichen Officiere gegenüber den drei Officierpaaren der anderen Partei.

675.

J. C. Alex. Encycl. X, 45.

Schwarz.



Weiss.

Matt durch den Königsbauer in 15 Zügen.

676.

A. v. Petroff.

Schwarz.

Weiss.

Selbstmatt in dreizehn Zügen.

ZWEITES KAPITEL.

Thurm.

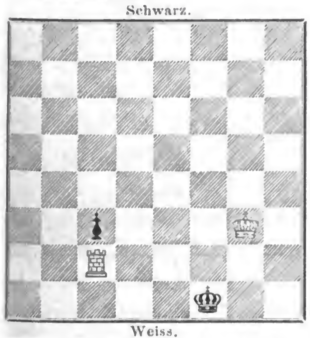
I. Thurm ohne andere Officiere.

Die einfache Benutzung des Thurmes, zunächst gegen den blossen feindlichen König fällt bei Abwesenheit aller anderen Modalitäten unter die Lehre von den gemeinen Endspielen; betreffende Stellungen (z. B. Weiss. K e6. T e5. Schw. K e8) erhalten daher auch durch Feststellung der Zügezahl (M. in 3 Z.) keinen problemartigen Charakter. Man vergleiche die Erörterungen auf Seite 12 Mitte und Seite 338 oben, ferner die im Nachtrage zu Seite 12 (in Betreff Pos. 2) gemachten Zusätze. Selbst Bestimmung des Mattfeldes kann jenen einfachen Positionen, welche prinzipiell dem theoretischen Endspiele zugehören, nur eine geringe systematische Färbung verleihen, um so gewisser, als schon die Unterweisung über das Thurmmatt auf jedem beliebigen Randfelde einen Theil der Doctrin ausmacht. Dagegen sind gewisse künstliche Modalitäten, wie die Unbeweglichkeit und Unverletzlichkeit, zur Vollendung des problemartigen und zwar systematischen Charakters jener Stellungen geeignet; man erinnere sich zunächst an die auf S. 141

Mitte angegebene und in Note 67 daselbst discutirte alte Position, welche freilich bei vorgeschriebener Unbeweglichkeit des Thurmes prinzipiell die systematische Action des Königs illustrirt, und vergleiche als Seitenstück Pos. 677, bei welcher ein ähnliches Resultat durch die Bedingung der Unverletzlichkeit veranlasst wird. Die betreffende Spielweise: 1. Kf3, Ke1 (!) 2. Ke3, Kd1. 3. Kd3, Ke1. 4. Kc4, Kd1. 5. Kb3, Ke1. 6. Ka2, Kd1. 7. Kb1, Ke1. 8. Kc1, Kf1. 9. Kd1, Kg1. 10. Ke1, Kh1. 11. Kf2, Kh2. 12. Kf3† Kg1 (! falls Kh1, so 13. Kg3 nebst 14. Tc1 ǂ und falls Kh3, so 13. Kf4, Kh4. 14. Th2 ǂ) 13. **Tc1**† Kh2. 14. **Tf1**, c2 (!) 15. **Tc1**, Kh3. 16. Th1 ǂ erinnert übrigens an das gleiche Manöver in der verwandten Stellung 135 (S. 142) aus dem späteren Manuscripte des Doazan von 1610; man vergleiche ausserdem Alex. Encycl. Diagr. 24 im letzten Abschnitt.

677.

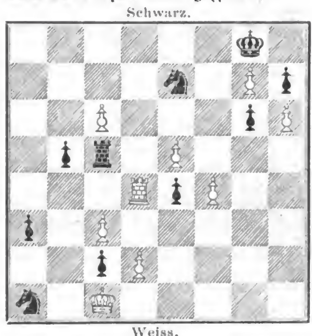
Cotton-Manuscript.



Matt in 16 Zügen, ohne zu schlagen.

678.

Anna Maria Elşa v. Hellwig († 1851).



Selbstmatt in sieben Zügen.

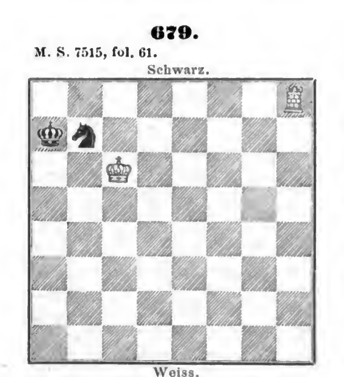
Die Spielweise zu Position 678 (1.—7. Td8† Tf8† Tf6† Td6† Td4† Tb4† Tb2† ab ǂ) bietet ein analoges Beispiel zu Pos. 611 und den Uebergang zur mehr künstlichen Action des Thurmes, wie sie namentlich durch Pos. 543 S. 334 illustrirt worden ist; man vergleiche in demselben Sinne Aufgabe 58 von Mendheim: Weiss. Kc1. Dg1. Te4. La6, c3. Ba3, b2, f3. Schw. Kd5. Dg6. Th1, h7. Lc7. Sd7. Ba7, b3, c6, e7, g5. Matt in 7 Z. durch 1. Lc4† Kd6. 2. Le5† Se5: 3 **Td4**† Kc5. 4. **Td5**† Kc4: 5. **Tc5**† Kd3. 6. **Tc3**† Ke2. 7. **Te3** ǂ. — Andererseits kann die systematische

Action des Thurmes auch in das praktische Ideengebiet hinübergreifen; man sehe die in Pos. 328 und 329 (S. 231) behandelten Fälle sowie namentlich die alte Stellung unter 679 und vergleiche hierzu folgende Aufgabe aus neuerer Zeit: Weiss. Kd6. Th7. Schw. Ke8. Sg4. Weiss erzwingt den Gewinn durch 1. Ke6, Kf8 (!) 2. Th4, Se3. 3. Te4, Sc2. 4. Kd5, Kf7. 5. Kc4, Kf6. 6. Te2, Sa3† 7. Kb4, Sb1. 8. Tb2 etc. — Endlich möge noch über die Verbindung des einzelnen Thurmes mit Bauern ein exceptionelles Erzeugniss aus alter Zeit hier Platz finden; man vergleiche in Betreff der incorrecten Bauerstellung (Bc1) die in Note 3 Seite 65 gegebene Deduction mit der Erörterung auf Seite 275 Mitte.

679.

M. S. 7515, fol. 61.

Schwarz.



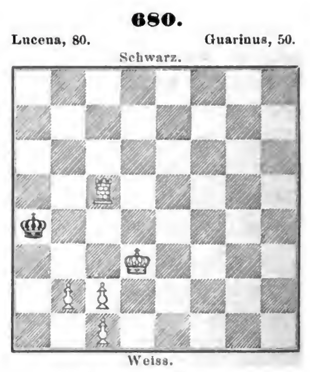
Weiss.

Schwarz am Zuge; Weiss gewinnt.

680.

Lucena, 80. Guarinus, 50.

Schwarz.



Weiss.

Matt in vier Zügen.

Das vom alten Problematiker zur Stellung unter 679 intendirte Hauptspiel lautet: 1. . . Sc5† 2. Kb5, Sb7. 3. Tg8, Sd6† 4. Kc6, Sc4. 5. Td8, Sa5† 6. Kb5, Sb7. 7. Td7, Kb8. 8. Kb6, Ka8. 9. Th7, ∾. 10. Th8 und Weiss gewinnt. Position 680, welche von Lucena wie Guarinus völlig identisch mit der Lösung durch 1. c3, Kb3. 2. Tc4, Ka2. 3. Kc2, Ka1. 4. Ta4‡ gegeben wird, kann mit zum Beweise dienen, wie jene alten Problemfreunde wahrscheinlich aus einer gemeinsamen älteren Quelle geschöpft haben.

II. Beide Thürme.

Die einfachsten Formen bieten auch hier meist einen exceptionellen Charakter, aus den auf S. 31, namentlich zu Pos. 28, angedeuteten und auf S. 338 oben entwickelten Gründen. Doch kehren dergleichen Stellungen in älteren Problemsammlungen so häufig wieder, dass sie einer näheren Betrachtung nicht unwerth erscheinen. Es sind vorzüglich drei Hauptgruppen, welche für die Zusammenstellung von König und beiden Thürmen gegen den einzelnen feindlichen König in alter Zeit höchst beliebt waren. Man sehe die erstere Art in den nachfolgenden beiden Positionen, deren Unterschied sich vorzüglich auf die Wendung des Königsstandes innerhalb der Lösung bezieht. Eine solche Wendung findet zwar in der Spielweise zu 682 (1. Tg4, Ke3. 2. Tc3† Kf2. 3. Ke2, Kf1. 4. Tf3‡) statt, nicht aber bei der einfacheren Lösung zu 681: 1. Ta4, Ke3. 2. Tf8, Kd3. 3. Tf3‡, oder 1. . . Kc3. 2. Tb1, Kd3. 3. Tb3‡. Man vergleiche zu den beiden Varianten dieser letzteren Stellung noch folgende Position, welche sich bei Lucena doppelt, unter No. 30 und No. 69, sowie bei Guarinus unter No. 64 findet: Weiss. Ke4. Ta4, g4. Schw. Ke6. Matt in drei Zügen, durch 1. Tg7, Kf6 (!) 2. Ta7 etc.

681.

Lucena, 19.

Schwarz.

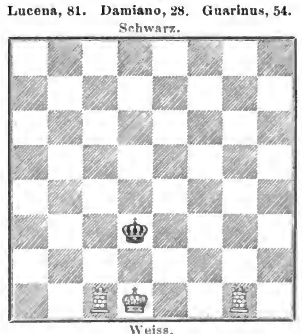
Weiss.

Matt in drei Zügen.

682.

Lucena, 81. Damiano, 28. Guarinus, 54.

Schwarz.

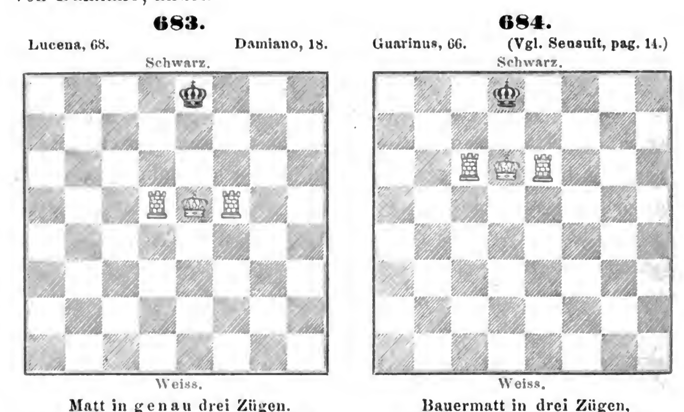


Weiss.

Matt in vier Zügen.

Ein ähnlicher Unterschied in Betreff der Königswendung kehrt bei der zweiten Hauptgruppe wieder, welche durch die nachfolgenden zwei Positionen illustrirt wird. Man erinnere sich hier in Betreff der ersteren Stellung (683) an die bereits unter 28 (Seite 31) aufgeführte

Position, welche sich sowohl in dem alten Manuscript von 1350 wie im Werke des Lucena (als No. 27), jedoch nicht in der Problemsammlung von Damiano, findet.



Matt in genau drei Zügen.
(Vgl. Pos. 28, Guarinus 65, Greco 4.)

Bauermatt in drei Zügen, mit Bewegung jedes Stückes.

Durch Aufnahme der qualificirten Zügezahl erhält Pos. 683, die an sich das einfache Matt in zwei Zügen gestattet, bereits eine mehr problemartige und zwar systematische Färbung, welche durch weitere, von Lucena berücksichtigte, Modalitäten noch verstärkt werden kann. Während Damiano einfach die geforderte Spielweise mit 1. Kf6, Kf8. 2. Tg5, Ke8. 3. Tg8 ╪ ausführt, erweitert Lucena diese Lösung nicht nur durch die Zügewahl 1. Kf6, Kf8. 2. **Th5**, K∼, sondern gedenkt auch noch der Modification, dass Schwarz den Anzug habe und Weiss bei der Lösung ausdrücklich jedes Stück nach dem anderen ziehen solle. Die Stellung fällt dann (nach 1. . . Ke7 = Weiss. Ke5. Td5, f5. Schw. Ke7.) im Wesentlichen mit der oben erwähnten Position unter 28 (Seite 31) zusammen und ist bereits mit Rücksicht auf die gedachte Bedingung auf Seite 139 behandelt worden. Die betreffende Formel ist von Lucena mit den Worten *cada vez jugura de su pieza* gefasst und lautet bei Guarinus unter No. 65: *Albi primo trahunt et quilibet miles ipsorum facit unum tractum et mattabunt in tertio tractu.* Dass die gleiche Modalität mit derselben Stellung (auf der e-Linie) später bei Greco, unter No. 4 seiner Endspiele, wiederkehrt, ist bereits früher (Seite 139) angedeutet worden; hier verdient noch Erwähnung, dass jene Modalität in der gedachten Stellung die Neben-

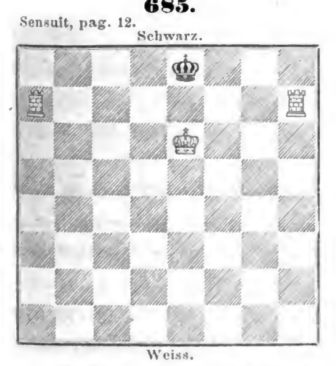
lösung 1. **Td1**, Ke8. 2. Kf6, Kf8, 3. **Td8**‡ ausschliesst und das eigentliche, unter Pos. 28 Seite 31 bereits ausgeführte, Hauptspiel erzwingt. — Zu Stellung 684, deren Lösung durch die Züge 1. Tf6, Ke8. 2. Kc7, Ke7 (Königswendung!) 3. Tce6‡ erfolgt, fasst Guarinus die Formel folgendermaassen: *Albi pr. tr. et quilibet fac. unum tractum et volunt mattare regem nigrum in tertio tractu.* Die ausdrücklich verlangte Modalität schliesst hier die Nebenlösung 1. Tf6, Ke8. 2. Ke6, Kd8. 3. Tf8‡ aus. Ein im Wesentlichen gleiches Spiel steht im alten Druckwerkchen *Sensuit* etc. auf pag. 13; die Stellung ist auch hier wieder (vgl. Pos. 28 mit 683) um eine Reihe weiter nach rechts gerückt: Weiss. Ke6. Td6, f6. Schw. Ke8. Die hinzugefügte Lösung zieht sich nach der anderen Seite: 1. Tc6, Kd8. 2. Kf7, Kd7. 3. Tc6‡, und die Originalforderung, welche zum Vergleiche hier Platz finden möge, ist formulirt: *Les Blans tirent les premiers et matent le Roy rouge en troi traictz; et prens chascun des blans tire ung traict et au tiers celluy donne mat.* Die unmittelbar angefügte Ausführung lautet: *Tire premiere de ton Roc en A* (=c6); *après tire de ton Roy en B* (=f7) *et le tiers coup de ton Roc, qui n'a point tiré, en C* (=d6) *et donne eschec et mat.*

Geringeres Interesse bieten endlich die Formen der dritten Gruppe, unter welche wir alle übrigen Stellungen der beiden Könige und weissen Thürme zusammenfassen; sie erheischen gewöhnlich für die Forderung nothwendige Modalitäten, die jedoch dem Ganzen keinen entsprechenden Werth verleihen. Man sehe die folgenden zwei Beispiele.

685.

Sensuit, pag. 12.

Schwarz.



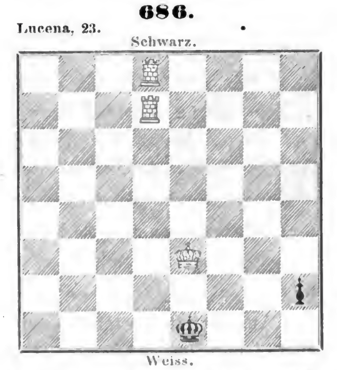
Weiss.

Matt in genau drei Zügen.

686.

Lucena, 23.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 3 Z., mit Bewegung jedes Stückes.

Die zu Pos. 685 gestellte Forderung lässt sich auf sehr verschiedene Weise erfüllen; die originale, verhältnissmässig sinnreichste, Version lautet: 1. Te7† K∾. 2. Te8† Ke8: 3. T‡. Man sieht hier, wie die qualificirte Zügezahl das intendirte Opfermanöver stützen soll, jedoch vielfach andere Möglichkeiten keineswegs ausschliesst. Bei Pos. 686, deren originale Forderung in den Worten *el blanco ha de jugar de cada pieza su lance* besteht, sind die alten Spielregeln, welche für den avancirenden Bauer nur die Wahl der beschränkten alterthümlichen Dame gestatten, zu berücksichtigen: 1. Kf3. 2. Te7. 3. Td1‡.

Ueber den Fall, dass die Gegenpartei ausser dem Könige noch einzelne Officiere hat, enthalten ältere Problemsammlungen ebenfalls mancherlei Beispiele; wir erinnern zunächst an Pos. 29 S. 31, welche auf Seite des Schwarzen einen Springer bietet und fügen hier in Betreff zweier Springer noch No. 71 von Lucena = No. 21 von Damiano hinzu: Weiss. Ke6. Ta7, h7. Schw. Ke8. Sd7, e7. Matt in genau drei Zügen. (Auf verschiedene Weise; man vergleiche die Specialien in v. d. Lasa's Erinnerungen Seite 207, unter Pos. XIX.)

687.

Lucena, 25.

Schwarz.



Weiss.

Matt in genau drei Zügen.

688.

Lucena, 29. Guarinus, 60.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 3 Zügen, nach alter Spielweise. (Der schwarze Laufer darf nur schlagen, nicht ziehen.

Aus der intendirten Lösung zu 687: 1. Th8† Tc8. 2. Th1 etc. erhellt, dass der weisse Bauer mit wohlbegründeter Rücksicht auf die sonst mögliche Nebenlösung 2. Ta8† Ka8: 3. Tc8‡ auf a3 hinzu-

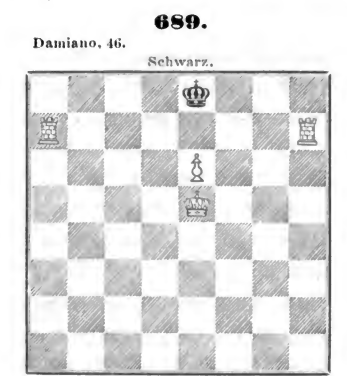
gefügt ist. Man sehe übrigens wegen Entgegenstellung eines schwarzen Thurmes gegen die beiden weissen Thürme noch Pos. 211 S. 191 sowie Stellung 4 aus der Sammlung von Guarinus: Weiss. Kd8. Ta4, c5. Schw, Ke6. Th7. — Die unter 688 dargestellte Aufgabe enthält eine unnatürliche Bedingung (vergl. S. 150), welche aber den entscheidenden Doppelzweck hat, einerseits die intendirte Spielweise 1. Th8† Se8. 2. Tg8, Ke8. 3. Te8 ╪ vor einer störenden Bewegung des Laufers (2. . . L∾) zu sichern, andererseits die bei gänzlicher Unthätigkeit des Laufers mögliche Nebenlösung 1. Td7† 2. Td6: K∾. 3. Td8 ╪ (die nun an 2. . . Ld6: scheitert) zu hintertreiben. Die betreffenden Originalformeln sind zu diesem Zwecke sehr präcise gefasst: a) bei Lucena „*El arfil no se mueve salvo prendiendo;*" b) bei Guarinus: „*Albi primo trahunt et mattant in tertio tractu, et alfinus non movetur nisi possit capere.*" Man vergleiche noch Aufgabe 68 bei Guarinus, deren Stellung: Weiss. Kd6. Tc6, e6. Bg4. Schw. Kd8. Lc4, von folgender Forderung begleitet ist: Albi primo trahunt et *pedo* est *immobilis*, sed quilibet de aliis tribus facit suum tractum; et mattabunt nigros in tertio tractu: et alfinus niger nunquam movetur nisi capiendo. Aus der hinzugefügten Lösung 1. Te2, Le2: 2. Ke6, Ke8. 3. Tc8 ╪ erhellt, dass die vorgeschriebene Immobilität des Bauers nicht bloss die Unbeweglichkeit sondern auch die Unverletzlichkeit einschliesst, also die Stabilität bedeutet, da sonst der Zwischenzug 2. . . Lg4† entscheidende Störung bereiten würde. Die übrigen Modalitäten dienen zum Ausschluss anderer Nebenspiele, z. B. 1. Tf6, Ke8. 2. Kc7, Kd7. 3. Tce6 ╪ wegen 3. . . Le6:, ferner 1. Tb6 etc. wegen 1. . . Le6: u. s. w.

Schliesslich kommt noch der Fall in Betracht, dass die beiden Thürme von mitwirkenden Bauern begleitet werden, die wesentlich zur Entscheidung beitragen oder das Hauptziel selbst begründen.

Zu 689, deren Lösung durch die Züge 1. Tad7, Kf8. 2. Kd6, K∾. 3. Kc7, Kf8. 4. Kd8, Kg8. 5. Tg7† Kf8. 6. e7 ╪ erfolgt, vergleiche man No. 67 desselben Autors: Weiss Ke5. Ta1, f1. Be6. Schw. Kh8. Bf2. Bauermatt in 8 Z. durch 1. Ta7. 2. Tf7. 3. Kd6. 4. Kd7. 5. Th1† 6. Th7, f1D. 7. Tg7† Kf8. 8. e7 ╪. — Aus Position 690, deren Spielweise mit den Zügen 1. Td4 (auch T∾), e5. 2. Td5, e4. 3. Td4, e3. 4. Td3, e2. 5. Td2, e1D (Zwang, nach früheren Regeln!) 6. Ta2† Da5. 7. Ta7† Da7: 8. b7 ╪ vom Autor

689.

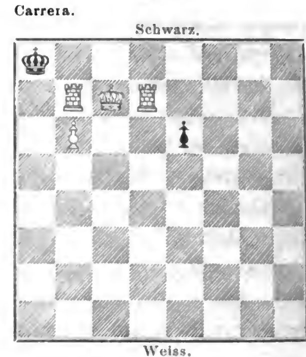
Damiano, 46.



Bauermatt in sechs Zügen.

690.

Carrera.



Bauermatt in acht Zügen.

gegeben wird, geht hervor, dass in der Randstellung der Bauer mit Hülfe des Thurmes das Matt gegen den blossen feindlichen König nicht erzwingen kann, während Laufer oder Springer, wie spätere Beispiele darthun werden, zu jenem Zwecke geeignet sind. Der Thurm hat eben, da er ganze Linien beherrscht, einen Ueberfluss an Macht, welcher, wie in gegenwärtigem Beispiele, durch einen zwischenstehenden Stein des Gegners gehemmt wird; doch kann diese Zwischensetzung natürlich auch durch eigene Steine, namentlich durch einen zweiten Bauer, geschehen; man vergleiche die unter No. 3 in Anm. 7 auf Seite 109 notirte Aufgabe 65 von Damiano, deren Lösung durch die Züge 1. . . Kb8. 2. Tc7, Ka8. 3. Kb5. 4. Kb4. 5. Ta3, Ka8 (!) 6. Kc3, Kb8. 7. a7† Ka8. 8. b7‡ erfolgt.

In Pos. 691 kommt es darauf an, die hinter den Bauern stehenden Thürme vor dieselben zu schaffen, um das geeignete Mattnetz zu bilden, welches dann vom Könige geschlossen und von den entscheidenden Bauern zugeschnürt wird: 1. Tcd1, Kf7 (!) 2. Tg1, Ke8 (!) 3. Tg8† Ke7. 4. Td8, Kf7. 5. **Tc8,** Ke7. 6. **Tf8,** Kd7. 7. Ke5, Ke7. 8. f6† Kd7. 9. e6‡. — Position 692 zeigt den einfachsten Fall des Selbstmatt bei den vorhandenen Kräften und wird durch folgende Züge: 1. Ta3† Kb1. 2. Tca2, Kc1. 3. Tb3. 4. Tc3. 5. Td3. 6. Ta4, Ke2 (!) 7. Tad4, Ke1 oder f2 (!) 8. Te4, Kf1. 9. Tg3. 10. Te5, Kf1. 11. Tg2, hg‡ gelöst.

691.

Damiano, 69.

Schwarz.



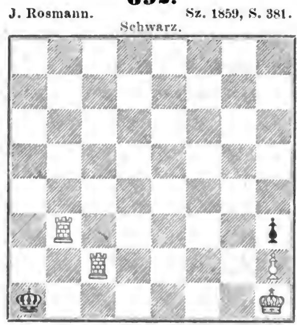
Weiss.

Matt in 9 Z. durch den einen Bauer nach vorhergeh. Schach durch den anderen.

692.

J. Rosmann. Sz. 1859, S. 381.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in elf Zügen.

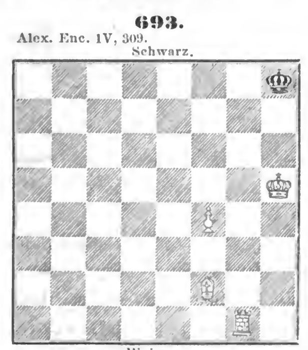
III. Thurm und Laufer.

Gewöhnlich bedarf diese Figurenmacht zur Erzeugung interessanter Combinationen noch der Mitwirkung eines oder mehrerer Bauern. Als einfachstes Beispiel, welches zugleich die Treibkraft der beiden Officiere illustrirt, möge eine Aufgabe von d'Orville dienen: Weiss. Kh1. Te4. Lg3. Bc2. Schw. Ka8. Bc3. Matt in 8 Z. durch 1. Tb4. 2. Tb8. 3. Lf2. 4. Tb6. 5. Le3, Ka5 (!) 6. Ld4. 7. Lc3: Ka3. 8. Ta6 ╪. Ueber das Hinzutreten besonderer Modalitäten sehe man die nächsten beiden Positionen, deren erstere in mehr künstlichem

693.

Alex. Enc. IV, 309.

Schwarz.



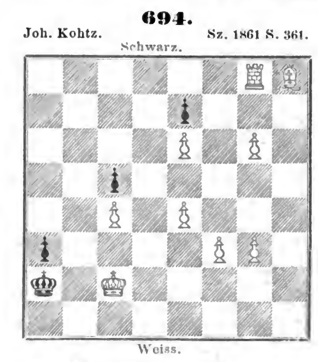
Weiss.

Matt in fünf Zügen, ohne den König zu bewegen.

694.

Joh. Kohtz. Sz. 1861 S. 361.

Schwarz.



Weiss.

Matt in dreizehn Zügen, durch Doppelschach.

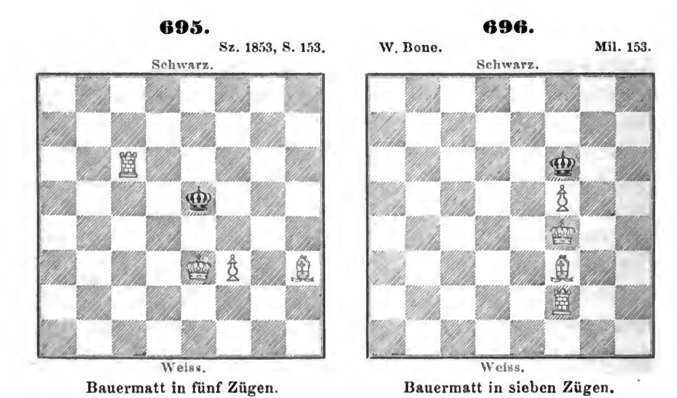
Sinne die Herstellung eines dritten Officieres illustrirt, während die andere von systematischer Erstrebung des entscheidenden Abzuges ein gelungenes Beispiel liefert.

Die einfache Spielweise zu 693 lautet: 1. f5. 2. f6. 3. f7. 4. f8S† 5. Ld4 ╪. Das in 694 entscheidende Doppelschach ist vom Autor mit folgender systematischen Zügereihe intendirt: 1. Tg7, Ka1. 2. Te7‡ Ka2. 3. Tg7. 4. Tf7† 5. Tf6. 6. Tf5† 7. Tc5‡ 8. Tc5. 9. Td5† 10. Td4. 11. Td3† 12. Tc3, Ka1. 13. Ta3 ╪.

Ueber den Fall, dass das Matt ausdrücklich mit dem Bauer gefordert wird, mögen hier zunächst folgende einfachere Beispiele stehen:

a) Lucena 58. Weiss. Kf7. Te4. Lf1. Bf3, g3. Schw. Kf5. Bauermatt in vier Zügen nach alter Spielweise, durch 1. Ld3† 2. Tg4† K∼. 3. Th4† 4. f4. Nach gegenwärtigen Regeln wäre folgende Ausführung möglich: 1. Lh3† 2. Tf4, K∼. 3. Th4† 4. f4 ╪.

b) Lewis. Weiss. Ke7. Th3. Le4. Bf6. Schw. Kg8. Bauermatt in fünf Zügen durch 1. Td3. 2. Td7. 3. Ke8. 4. Th7† 5. f7 ╪.



695. Sz. 1853, S. 153. Schwarz. Weiss. Bauermatt in fünf Zügen.

696. W. Bone. Mil. 153. Schwarz. Weiss. Bauermatt in sieben Zügen.

Zu Position 695, deren Lösung durch 1. Ld7. 2. Le8. 3. Lg6. 4. Le4† 5. f4 ╪ erfolgt, vergl. man noch folgende zwei Beispiele:

a) Von Deacon. Weiss. Kf7. Tc4. Lh6. Be2. Schw. Kf5. Bauermatt in fünf Zügen durch 1. Td4. 2. Lg7† 3. Th4. 4. Lf6† 5. e4 ╪. (Sz. 1853 S. 335.)

b) Von Perigal. Weiss. Ke3. Ta6. Lg8. Bd2. Schw. Ke5.

Bauermatt in fünf Zügen durch 1. Tg6. 2. Lh7. 3. Tc6. 4. Le4† 5. e4† ╪. (Alex. Enc. IV, 325.)

Die variantenreiche Spielweise zu 696 lautet: 1. Te2, Kf7 (Var. A.) 2. Kg5, Kf8 (Var. B.) 3. Lh5, Kg7 (falls Kg8, so 4. Te8† etc.) 4. Te8, Kh7. 5. Lg6† Kg7. 6. f6 ╪. Variante A. 1. . . Kg7. 2. Kg5, Kf8 (!) 3. Lh5, Kg8 (!) 4. Te8† Kg7. 5. Ta8, Kh7. 6. Lg6† Kg7. 7. f6 ╪. Var. B. a) 2. . . Kg8. 3. Te8† Kf7. 4. Lh5† 5. Ta8. 6. Lg6† 7. f6 ╪; b) 2. . . Kg7. 3. Te8, K∼. 4. Lh5, Kg7. 5. Ta8, Kh7. 6. Lg6† 7. f6 ╪.

Ueber einige besondere Arten des Bauermatt mit den vorhandenen Mitteln sehe man folgende drei Beispiele, welche theils zusammengesetztere Schlusswendungen enthalten, theils den Uebergang durch Opferung des Thurmes in einfache Randmattstellungen mit Hülfe des übrigbleibenden Laufers illustriren.

a) W. Bone. Weiss. Kf7. Tf8. Lf3. Bf4, f5, f6. Schw. Kh7. Matt in acht Zügen durch den untersten Bauer mit vorhergehendem Schach der oberen Bauern: 1. Ld1. 2. Tg8. 3. Tg5, K∼. 4. Ke7, Kh7. 5. Th5† Kg8. 6. f7† 7. f6† 8. f5 ╪.

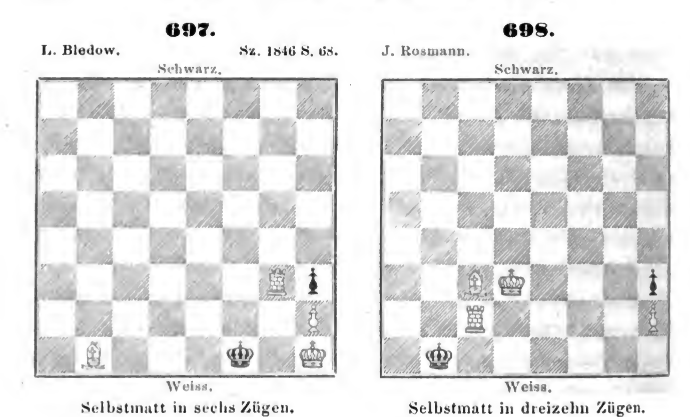
b) Dollinger. Weiss. Kc7. Tf3. Ld1. Bb2, d3. Schw. Ka8. Ba6, d4, d5. Matt durch Bauer b2 in acht Zügen: 1. Tf8† 2. b4, a5. 3. b5. 4. Lf3. 5. Ta8† **Ka8.** 6. Ld5† 7. Lb7. 8. b6 ╪.

c) F. A. Hoffmann in Warschau (Sz. II, S. 137). Weiss. Kc6. Tf7. Lc7. Bb4. Schw. Ka8. Ba6, b5. Bauermatt in zwölf Zügen ohne zu schlagen: 1. La5. 2. Tc7. 3. Kb6. 4. Tc2. 5. Kc7. 6. Lb6† Ka8. 7. Ta2, a5. (Feststellung! vgl. Seite 355.) 8. Ta4, **ba.** 9. b5, a3. 10. Ld4, a2. 11. b6, a1D. 12. b7 ╪.

Schliesslich kommt noch die Anwendung der vorliegenden Gewalt zum Selbstmatt in Betracht; man sehe die nächsten beiden Positionen (697 und 698).

Die einfach schöne Spielweise zu 697 lautet: 1. Te3, Kf2. 2. Te4, K∼. 3. Lc2, Kf2. 4. Ld1, Kf1. 5. Lf3, Kf2. 6. Lg2, hg ╪. Bei Pos. 698 ist der Laufer von entgegengesetzter Farbe: 1. Td2, Kc1. 2. Tb2, Kd1. 3. Ke3, Kc1. 4. Kf2, Kd1. 5. Le5, Kc1. 6. Kg1, Kd1. 7. Lf4, Ke1. 8. Le3, Kd1. 9. Kh1, Ke1. 10. Td2, Kf1. 11. Ld4, Ke1. 12. Lc3, Kf1. 13. Tg2, hg ╪. Man sehe noch folgende einfache Beispiele:

a) Weiss. Kh1. Tc2. La2. Bh2. Schw. Ka1. Bh3. Selbstmatt



Selbstmatt in sechs Zügen. Selbstmatt in dreizehn Zügen.

in elf Zügen durch 1. Lf7, Kb1. 2. Ta2, Kc1. 3. Lg6, Kd1. 4. Te2, Ke1. 5. Lh5, Kf1. 6. Td2, Ke1. 7. Td4, Kf1 (!) 8. Te4, Kf2. 9. Lg4, Kf1. 10. Lf3, Kf2. 11. Lg2, hg ⧺.

b) Weiss. Kh1. Tc2. Lb8. Bh2. Schw. Ka1. Bh3. Selbstmatt in acht Zügen durch 1. Le5† 2. Td2. 3. Tb2. 4. Lf4. 5. Td2. 6. Le5. 7. Lc3. 8. Tg2, hg ⧺.

IV. Thurm und Springer.

Das fruchtbare Zusammenwirken dieser beiden Figuren (vergl. S. 340 unten) liefert auch für systematische Aufgaben eine ergiebige Combinationsquelle, welche schon seit alter Zeit mit energischem Eifer genutzt worden ist. In der Regel tritt noch die Mitwirkung von Bauern hinzu, um theils ohne den König am Rande, theils mit Hülfe desselben in der Mitte des Brettes interessante Mattführungen zu erzielen. Randstellungen mit Einwirkung des eigenen Königs mögen zwar beim Gegendruck einzelner feindlicher Officiere ein gewisses Interesse bieten, fallen aber grundsätzlich in das Gebiet des theoretischen Endspiels oder der Probleme von praktischem Charakter. Ein Beispiel solcher Art mag hier zur Vergleichung Platz finden: Weiss. Kd6. Tb7. Sc5. Schw. Kc8. Ta2. Matt in spätestens zwanzig Zügen, durch 1. Tc7† Kb8 (!) 2. Sd7† Ka8. 3. Tc3, Kb7 (!) 4. Tb3† Ka6. 5. Kc6, Tc2† 6. Sc5† Ka7. 7. Tb5, Tc1. 8. Kc7, Ta1. 9. Tb4, Ta2. 10. Tc4, Ta1.

11. Tc3, Ta2. 12. Sd7, Ka6 (!) 13. Tc5, Ka7. 14. Sb8, Ta1. 15. Tb5, Tc1† 16. Sc6† Tc6‡ (!) 17. Kc6: Ka6. 18. Td5, Ka7. 19. Td8, Ka6. 20. Ta8 ‡. — Bei Gegenwirkung feindlicher Bauern ergeben sich gewöhnlich Combinationen von mehr künstlichem Charakter, namentlich wenn die eine der beiden Figuren zum Opfer ausersehen wird, so dass die Schlusswendung in ein anderes Kapitel, vom Thurm oder Springer allein, fällt; man sehe die besonderen Fälle unter d) am Schlusse dieser Rubrik.

Die systematische Treibkraft der beiden Officiere allein gegen den blossen König zeigt sich vorzüglich in der Randstellung. Während der Thurm den König an der Brettgrenze festhält, treibt ihn successive der Springer von Feld zu Feld, aus einer Ecke in die andere, gewöhnlich in den entscheidenden Schlusszug eines Bauers. Man sehe die unter Pos. 133 S. 141 aufgeführte alte Bedingungaufgabe, welche bei Carrera, Selenus und Ponziani wiederkehrt.

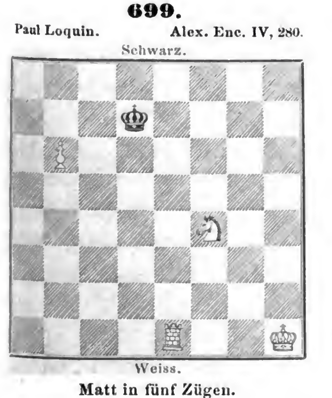
a. Einfache Mattarten.

Es handelt sich hier theils um das völlig bedingungslose Matt theils um die Forderung des letzteren auf einem bestimmten Felde, welche zum Ausschluss von Abkürzungen oder Nebenlösungen dient.

699.

Paul Loquin. Alex. Enc. IV, 280.

Schwarz.



Weiss.

Matt in fünf Zügen.

700.

Damiano, 56.

Schwarz.

Weiss.

Feldmatt in sechs Zügen auf d5.

Zu Position 699, deren mehr künstlicher Inhalt aus den Zügen 1. Te6, Kd8 (!) 2. Sd3, Kd7 (!) 3. Sc5† Kd8. 4. Te2, Kc8. 5. Te8 ‡ besteht, vergleiche man folgende Composition aus Alexandre's

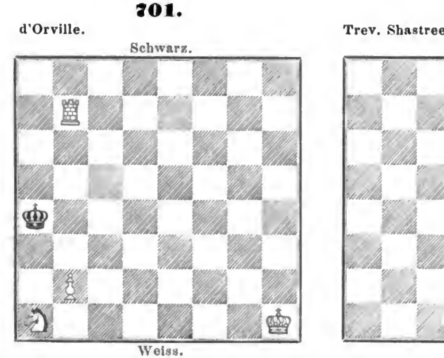
Encycl., deren Schlusswendung (Zug 6—7) das systematische Zusammenwirken von Thurm und Springer nebst dem Bauer klar veranschaulicht: Weiss. Ke3. Tc6. Sb7. Bd3. Schw. Ke5. Bf5. Matt in sieben Zügen durch 1. d4† Kd5. 2. Sd8, f4† 3. Kd3, f3. 4. Tf6, f2. 5. Tf2: Kd6. 6. Tf7, Kd5. 7. Td7 ‡. — Bei dem Feldmatt in 700 durch 1. Th1† 2. Se5. 3. Th8† 4. Kf5. 5. Th7. 6. Td7 ‡ erinnere man sich an Pos. 591 Seite 376 und sehe als Gegenstück eine Aufgabe von Bolton: Weiss. Kf4. Tc8. Sd8. Bc2. Schw. Kd4. Matt auf dem Standfelde (d4) in sieben Zügen durch 1. Tc7. 2. Tc6. 3. Sf7. 4. Se5. 5. Sd3. 6. Sb4† 7. c3 ‡. Der hier im Anfange nöthige Tempogewinn des Thurmes zur gesicherten Heranholung des Springers nach dem entscheidenden Felde ist ein charakteristisches, fast überall wiederkehrendes Merkmal für das systematische Zusammenwirken der beiden Officiere.

b. Bauermatt.

Es lassen sich die beiden Fälle von einander sondern, dass der entscheidende Bauer allein steht oder noch von anderen Bauern begleitet ist.

Als einfachste Beispiele des ersten Falles mögen die folgenden beiden Compositionen dienen, deren eine (701) die Randstellung ohne Hülfe des eigenen Königs zum Gegenstande hat, während die andere das Matt in der Mitte betrifft.

701. d'Orville. **702.** Trev. Shastree.



Bauermatt in sechs Zügen. Bauermatt in vier Zügen.

In Pos. 701 wird der erwähnte systematische Tempogewinn zum Theil durch den Bauer selbst (Zug 4) erzielt: 1. Sc2. 2. Sb4. 3. Sd3, Ka5. 4. b3, Ka6. 5. Sc5† Ka5. 6. b4 ╪. Man vergleiche eine Aufgabe von Kling bei Alexandre unter VI, 187: Weiss. Ke4. Th7. Se6. Ba6. Schw. Kb8. Bauermatt in sieben Zügen, intendirt durch 1. Tc7. 2. Sf4. 3. Sd5. 4. Te7. 5. Td7, K∼. 6. Sb6† Kb8. 7. a7 ╪. Es ist klar, dass die zwei Tempozüge des Thurmes (Zug 4—5) sich gegenseitig aufheben und nur durch Annahme qualificirter Zügezahl retten lassen, in diesem Falle aber ein treffendes Beispiel zum systematischen Zuggewinn liefern; die einfachere, vom Autor jedoch vermuthlich übersehene, Spielweise besteht in den Zügen 1. Td7, K∼. 2. Sc5, Kb8. 3. Sa4, K∼. 4. Sb6† Kb8. 5. a7 ╪. — Zu Pos. 702, deren Lösung durch 1. Te5. 2. Te8† 3. Sd6† 4. g5 ╪ erfolgt, vergl. man eine Aufgabe von Williams in Bristol: Kh6. Tc2. Sb2. Bg4. Schw. Kh8. Lh5. Bauermatt in fünf Zügen durch 1. Tc8† Le8. 2. Sc4, Kg8. 3. Te8‡ 4. Sd6† etc. — Ausserdem sehe man noch folgende Probleme, deren Schwierigkeit durch Gegenwirkung feindlicher Steine anscheinend erhöht wird:

a) Manteuffel. Weiss. Kd7. Th2. Sa3. Bc5. Schw. Kb8. Bb7. Bauermatt in fünf Zügen durch 1. Sb5, Ka8 oder b6. 2. Ta2† oder c6. 3. c6 oder Ta2†. 4. Sd6, b5. 5. c7 ╪. (Bei Alexandre zwei Mal, unter IV, 317 und V, 219, ohne und mit Unverletzlichkeit.)

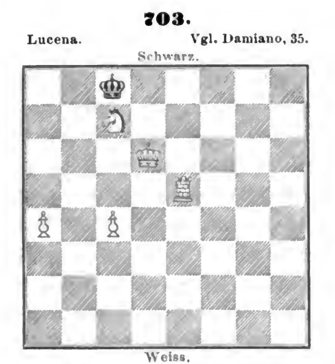
b) Trev. Thastree. Weiss. Kb6. Td1. Sd5. Ba2. Schw. Kc8. Te5. Le6. Ba3. Bauermatt in dreizehn Zügen durch 1. Se7† 2. Td8† Lc8. 3. Sc6† Lc8. 3. Sc6† 4. Se5: Kb8. 5. Sc4. 6. Sa3: 7. Sb5. 8. a4. 9. a5. 10. a6, Kb8. 11. Te8 (Tempogewinn!), Ka8. 12. Sc7† Kb8. 13. a7 ╪.

Im zweiten Hauptfalle, dass der entscheidende Bauer nicht allein steht, zeichnet sich zunächst bei zwei vorhandenen Bauern die Schlusswendung aus, dass der eine von ihnen Schach, der andere darauf Matt bietet. Gewöhnlich wird diese Modalität auch in der Forderung ausdrücklich vorgeschrieben, man sehe die nächsten beiden Positionen und vergleiche als Gegenstück eine Aufgabe von Trev. Shastree: Weiss. Kd5. Tb4. Sd4. Bc5, f5. Schw. Kd8. Matt in sechs Zügen durch Bf5. 1. Se6† Kc8 (!) 2. Tb5, Kd7. 3. Tb8, Kc7. 4. Tf8† Kd7. 5. c6† Ke7. 6. f6 ╪.

703.

Lucena. Vgl. Damiano, 35.

Schwarz.



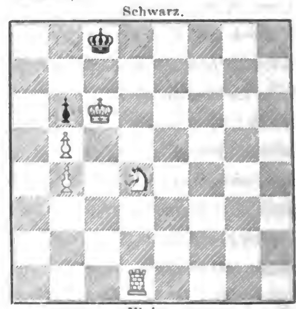
Weiss.

Matt in fünf Zügen durch den einen Bauer mit vorhergehendem Schach durch den anderen.

704.

Damiano, 37.

Schwarz.



Weiss.

Matt in fünf Zügen durch den einen Bauer nach vorhergehendem Schach durch den anderen.

Durch 703 wird die Titelposition zum Werke des Lucena wiedergegeben. Sie ist im Wesentlichen identisch mit No. 35 bei Damiano, welche durch Placirung des Thurmes auf e3 dem Schönheitssinne (vgl. Seite 93 und 94) besser entspricht. Für das Spiel selbst ist dieser Unterschied durchaus gleichgültig, wie unmittelbar aus der Lösung 1. Te8† 2. Ta8. 3. c5† 4. c6† 5. a5‡ hervorgeht. Eine einfache Erweiterung um einen Zug auf umgedrehtem Brett findet sich unter No. 47 bei Damiano: Weiss. Ke6. Ta7. Sg5. Bf4, h4. Schw. Ke8. Matt in sechs Zügen unter den bekannten Bedingungen, durch 1. Sf7. Kf8. 2. Ta8† 3. Th8 etc. — Ausserdem sehe man als Seitenstück zu Pos. 703 noch Aufgabe 51 aus Damiano's Sammlung sowie (unter b, c) zwei sehr interessante zusammengesetztere Erzeugnisse von Bone:

a) Weiss. Ke5. Ta7. Sh2. Bd5, g5. In 6 Z. durch 1. Sg4. 2. Sf6† K∾. 3. Ta8† K∾. 4. Tg8, Kf7. 5. g6† Ke7. 6. d6‡.

b) Weiss. Kf1. Tb4. Sg4. Bc2, f2. Schw. Kc1. Bauermatt nach Wahl des Gegners (vgl. S. 159 oben) Matt in höchstens zehn Zügen durch jeden der beiden Bauern nach vorhergehendem Schach durch den anderen: 1. Se3. 2. Tb1. 3. Ke2, Kd4. 4. Tb5, Kc3 (!) 5. Kd1, Kd4. 6. Kd2, Ke4. A) 7. Tg5, K∾. 8. Tf5, Ke4. 9. f3† Kd4. 10. c3‡. — B) 7. Tf5, Kd4. 8. c3† Ke4. 9. f3‡.

c) Weiss. Kf6. Tf5. Sf3. Be4, g4. Schw. Kf8. Matt in höchstens 15 Zügen durch jeden der beiden Bauern nach vorher-

gehendem Schach durch den anderen. A) 1. Te5. 2. Te7. 3. Sd4, Kg8. 4. Se6, Kh8. 5. Kg6. 6. Kh5, (Tempogewinn) 7. Kh6, Kg8. 8. Te8†. 9. Sg7. 10. g5† 11. g6† 12. e5 ╪. B) 1. Ke6† Ke8 (!) 2. Td5. 3. Sd4, Kg8 (!) 4. Th5, Kg7 (!) 5. Se6, Kg6 oder Kg8 (!) 6. Se7† Kf8. 7. Th1, Ke8. 8. Th7. 9. Kd6. 10. Th1, Ke8 (!) 11. Th8† Kf7. 12. Tg8, Kf6. 13. e5† 14. e6† 15. g5╪.

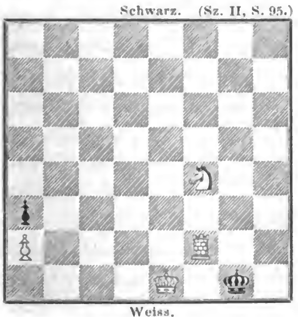
Die Lösung zu Pos. 704, welche in Betreff der Bauerstellung das Gegenstük zu den eben behandelten Compositionen bietet, erfolgt durch die Züge 1. Sb3 2. Td8† 3. Sa5. 4. b6† 5. b5 ╪. Zusammengesetzter erscheint folgende Composition von Bone, welche auch die Bauerzahl vermehrt: Weiss. Kg3. Tf6. Sh6. Bg4, g5, g6. Schw. Kg7. Matt durch den untersten Bauer nach vorhergehendem Schach durch die anderen: 1. Kh4. 2. Sf5. 3. Se7† Kh8 (!) 4. Tf8† 5. Tf7† 6. g7† 7. g6† 8. g5╪ (Vergl. die analoge Position unter a) S. 445 M.) Endlich von allgemeinerem Charakter ist die Forderung zu No. 59 bei Damiano, insofern sie das Matt nur (Vgl. S. 158, a.) durch einen der beiden Bauern fordert: Weiss. Kg2. Te7. Sa7. Ba4, b3. Schw. Ka8. Ba5. Bauermatt in höchstens 6 Zügen; durch 1. b4. a) 1 . . . ab. 2. Sc8, b3. 3. Sb6† Kb8. 4. a5, b2. 5. a6, b1 D. 6. a7╪. b) 1. . . Kb8. 2. b5. 3. b6. 4. Sc6† K∾. 5. b7╪.

c. Selbstmatt.

705.

Gebrüder Heinr. u. Wilh. v. Warnsdorf. (Sz. II, S. 95.)

Schwarz.



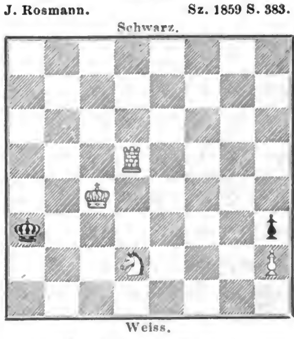
Weiss.

Selbstmatt in achtzehn Zügen.

706.

J. Rosmann. Sz. 1859 S. 383.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in vierzehn Zügen.

Die Lösung zu Pos. 705, welche an Pos. 697 erinnert, geschieht durch 1. Ke2. 2. Ke3. 3. Tf3, K∾. 4. Th3† Kg1. 5. Se2†,

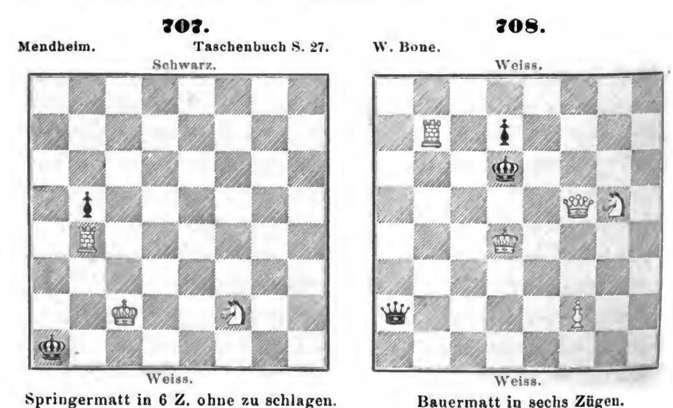
Kg2 (!) 6. Th4, Kf1. 7. Th2. 8. Kd3, Kd1 (!) 9. Ke3, Ke1. 10. Kc2. 11. Kb1. 12. Sg3. 13. Ka1, Kc1 (!) 14. Tf2. 15. Te2. 16. Sc4. 17. Sc3† Kc1. 18. Tb2, ab‡. Analog lautet die Spielweise zu Pos. 706: 1. Ta5† 2. Kd3. 3. Ta2. 4. Ke3, K∼. 5. Kf3, Kd1. 6. Kf2. 7. Kg1. 8. Sb3, Ke1. 9. Tb2. 10. Kh1. 11. Td2. 12. Sd4. 13. Sf3† Kf1. 14. Tg2, hg‡

Aus der älteren Problemcomposition gehört noch der Fall hierher, dass Thurm und Springer zum Selbstmatt durch alterthümliche Damen statt der Bauern unterstützt werden; man sehe ein Beispiel an folgender Stellung aus dem alten Cotton-Manuscript: Weiss. Kd6. Tc7. Sf6. Db5, f4. Schwarz. Kd8. Ba6. Es ist klar, dass hier das Selbstmatt nach 1. Da4, a5. 2. Db3, a4. 3. Da2, a3 in Analogie mit Pos. 705 auch ohne Dame f4, deren Mitwirkung jedoch das Treiben befördern mag, erzwungen werden könnte.

d. Besondere Fälle.

Entweder führt die Aufopferung eines der beiden Officiere, namentlich des Thurmes, in eine andere Figurengruppirung (z. B. Springer mit Bauern) hinüber, oder eine vorhandene grössere Gewalt wird erst durch Abtausch oder Einleitungs-Opfer auf die gegenwärtige Zusammenstellung von Thurm und Springer reducirt.

707. Mendheim. Taschenbuch S. 27. — **708.** W. Bone.



Springermatt in 6 Z. ohne zu schlagen. — Bauermatt in sechs Zügen.

Zu Pos. 707, welche durch 1. Tb2, b4. 2. Tb3, Ka2. 3. Sd3. 4. Ta3† ba. 5. Sc1, a2. 6. Sb3‡ gelöst wird, vergleiche man ein

sehr ähnliches Beispiel von Mauvillon: Weiss. Kd1. Td3. Sa5. Schw. Kb1. Bb4, dessen intendirte Lösung, 1. Tb3† Ka1. 2. Kc2, Ka2. 3. Kc1. 4. Ta3† ba 5. Sb3† 6. Sd4. 7. Kc2, Ka2. 8. Se2. 9. Sc1, a2. 10. Sb3 ╪, sich um einen Zug kürzen lässt: 1. Tb3† Ka2 (! falls Ka1, so 2. Kc2 sofort etc.) 2. Kc1, Ka1. 3. Kc2, Ka2. 4. Sc6. 5. Sd4. 6. Se2, Ka1. 7. Ta3† ba. 8. Sc1, a2. 9. Sb3 ╪. — Eine andere Tendenz hat das Thurmopfer in No. 54 bei Damiano: Weiss. Ka6, Th3. Sf6. Bb6. Schw. Ka8. Bh5. Matt in 6 Zügen mit zugelassener Damenwandlung des feindlichen Bauers. 1. Sd7. 2. Tf3. 3. Tf4. 4. Tf4, h1D. 5. Th8† Dh8: 6. b7 ╪. Echt künstlichen Charakter trägt jenes Opfer in den nachstehenden Erzeugnissen, die zur Unterscheidung hier noch Platz finden mögen:

a) Von Perigal. W. Kh1. Tb3. Sc7. Bb2, c2. Schw. Ka4. Ba5, b7. Bauermatt in 5 Z. durch 1. Sb5. 2. Sd4. 3. c3, b4. 4. Ta3† (vgl. S. 244 oben und 257 unten), ba. 5. b3 ╪.

b) Von v. Oppen. Weiss. Kf5. Tg4. Sf6. Bd6, h4. Schw. Kf8. Bf7, h6, h7. Bauermatt in 6 Z. durch 1. Te4, h5 (!) 2. Te8† Kg7. 3. Tg8† Kh6. 4. Se8, f6. 5. Tg5, fg. 6. hg ╪.

Ueber den Fall endlich, dass der Springer zum Opfer gebracht wird, sehe man Pos. 704 Seite 450. —

Zu Pos. 705, deren Lösung durch 1. Df6† De6. 2. De6‡ de. 3. Sf7† Kc6. 4. Sd8† Kd6. 5. f4, e5. 6. fe ╪ erfolgt, vergleiche man zum Schluss die gleichfalls mehr künstliche Spielweise in Aufgabe 80 von Mendheim: Weiss. Kf3. Tg4. Ld4. Sh6. Ba5, c3, e2. Schw. Ke7. Tc1, d7. La2. Sb5, f5. Ba6, c6, d6, e6, f7, h2. Matt in 9 Z. durch 1. Lf6† Kf6: (!) 2. Sg8† Ke5. 3. Te4† Kd5. 4. Sf6† 5. Sd7‡ 6. Sb6† 7. Tc4† (Räumung!), Lc4: 8. Sd7† Kd5. 9. e4 ╪.

V. Thurm und zwei Officiere.

a. Beide Thürme und ein Laufer.

Für die einfache Mattart des Feldmatt gegen den blossen König bietet die Anwendung dieser grösseren Gewalt kein besonderes Interesse. Ueber andere Modalitäten sehe man als ältestes Beispiel Aufgabe 26 aus Lucena's Werk: Weiss. Ke6. Td1, h7. Le5. Schwarz. Ke8. Tg4. Matt in drei Zügen, ohne zu schlagen; durch 1. Th8† Tg8. 2. Tb1, ∾. 3. Tb8 ╪. (Ein vermuthlicher Druckfehler im Originale

supponirt die c-Reihe statt der b-Reihe: 2. Tc1 ∾. 3. Tc8 ╪.) Zu folgender, unter No. 24 seiner Sammlung placirten, wegen des Lauferstandes aber (vgl. S. 70) incorrecten Stellung: Weiss. Kf6. Tb8, f7. Lc8. Schw. Kh8 fordert Guarinus das Laufermatt im sechsten Z. mit 1. Td7. 2. Td8† 3. Te8. 4. Te5. 5. Th5† 6. Le6 ╪ Dabei ist die Abkürzung durch 1. Td7. Kg8. 2. Le6 ╪ (nach alter Spielweise!) übersehen. Auch lässt das einfache Laufermatt ohne Abzug sich in 4 Zügen durch 1. Tb5. 2. Tg5† 3. Th5† 4. Le6 ╪ und bei qualificirter Zügezahl im sechsten Zuge durch 4. Tg5† 5. Th5† 6. Le6 ╪ erreichen.

709.

Damiano, 71.

Schwarz.

Weiss.

Bauermatt in 9 Zügen ohne zu schlagen.

710.

J. Rosmann. Sz. 1859 S. 386.

Schwarz.

Weiss.

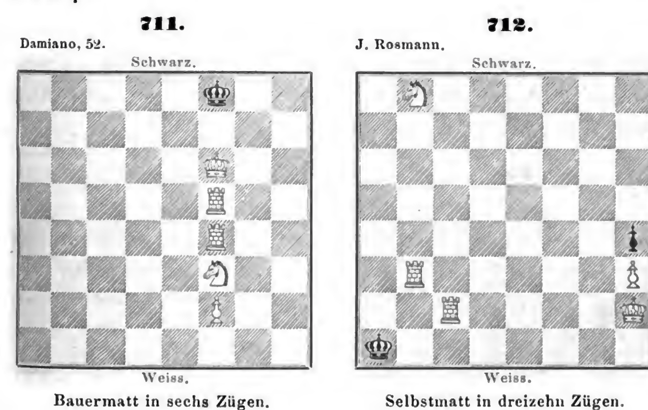
Selbstmatt in zehn Zügen.

Die elegante, zu 709 intendirte Spielweise, welche an das Gebiet künstlicher Ideen angrenzt, besteht aus den Zügen 1. Tab7, K∾. 2. Lh2, Kc5. 3. Tf6. 4. Tbb6. 5. Lg1† 6. Tf2. 7. Te2† Kc4. 8. Ld4, de. 9. d3 ╪. Von echt systematischem Charakter dagegen ist Aufgabe 41 bei Guarinus, welche auf Grundlage der alten Spielweise das Zusammenwirken beider Thürme mit dem alterthümlichen Laufer zum Bauermatt treffend illustrirt: Weiss. Ke6. Te1, e3. Lh3. Bf2, g2. Schw. Ke8. Matt durch Bauer g2 (*de pedone eunte*) in zehn Zügen. Die Ausführung ist in der handschriftlichen Sammlung wegen mehrerer Versehen oder Schreibfehler nicht völlig klar, aber höchst wahrscheinlich durch folgende Züge intendirt: 1. Td1. 2. Kf6. 3. Td8† Kh7. 4. Lf5† 5. Te7, Kh5. 6. Th7† Kg4. 7. Td3, Kf4. 8. Tg7, Ke4. 9. f3† Kf4 (hier tritt die Wirksamkeit des alterthüm-

lichen Laufers scharf hervor!) 10. g3 ╪. — Die Spielweise zu Pos. 710 lautet: 1. Ta3† 2. Tca2. 3. Tb3. 4. Tc3. 5. Td3, Kf1. 6. La6. 7. Ta1† Kf2 (!) 8. Th1, Ke2. 9. Lb5, Kf2. 10. Tg3, hg ╪.

b. Beide Thürme und ein Springer.

Es mag hier zunächst im Sinne mehr künstlicher Benutzung Aufgabe 29 aus der Sammlung des Guarinus stehen: Weiss. Kd2. Tb1, g6. Sd3. Be3, f3, Schwarz. Kc4. Tg1, g2. Sf2, f5. Matt in 6 Zügen durch 1. Tb4† 2. Tb5† 3. Tc5† 4. Tb6† Ka4 (!) 5. Ta6† 6. Tc3 ╪.



711. Bauermatt in sechs Zügen.

712. Selbstmatt in dreizehn Zügen.

Composition 711, deren Lösung durch die Züge 1. Te4. 2. Te8† 3. Sg5† 4. Te3. 5. Th3† Kg4. 6. f3 ╪ erfolgt, erinnert ihrem ganzen synthetischen Inhalte nach an die vorher dargelegte Nr. 41 von Guarinus. Ferner sehe man ein hierher gehöriges Erzeugniss aus Koch's Codex: Weiss. Ke3. Tb1, h1. Se1. Bd4, f4. Schw. Ke6. Bd5, f5. Bauermatt nach Wahl des Gegners (vergl. S. 159 oben) in 9 Z. ohne zu schlagen: 1. Th7, Kf6 (!) 2. Sd3, Kg6. 3. Tbb7, Kf6. 4. Se5. 5. Thf7. 6. Tbd7† Ke6. a) 7. Sc4, dc. 8. d5 ╪. b) 7. Sg4, fg. 8. f5 ╪. Die Spielweise zu 712 lautet: 1. Ta3† 2. Tca2. 3. Tb3. 4. Tc3. 5. Td3, Kf1, 6. Sc6. 7. Se5. 8. Ta1† Kf2 (!) 9. Tb1. 10. Th1. 11. Sg6. 12. Sf4† 13. Tg3, hg ╪.

Endlich mag noch aus dem älteren Spielgebiete an dieser Stelle der Fall Berücksichtigung finden, dass beide Thürme mit der alter-

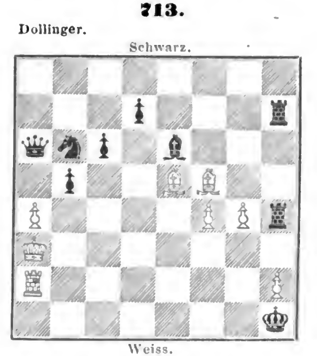
thümlichen Dame zusammentreffen, welche, zur besseren Unterscheidung von der modernen Königin, bei dieser wie ähnlichen Gruppirungen kurz Feldherr genannt werden mag. Aufgabe 78 von Guarinus bietet ein charakteristisches Beispiel der Paarung beider Thürme mit einem Feldherrn: Weiss. Kc6. Tc3, c5. Fd4. Bd3. Schw. Kc8. Bauermatt in 8 Zügen durch 1. Tb3. 2. Tb8† 3. Tf5. 4. Tbf8. 5. Fe5, Ke6. 6. d4, Ke7. Fd6† Ke6. 8. d5 ╪.

c. Ein Thurm und beide Läufer.

Der Thurm unterstützt gewöhnlich die systematische Thätigkeit der beiden Läufer und wird erst nach ihrer Heranzwingung des feindlichen Königs thätig, wie in Pos. 713, deren Lösung durch die Züge 1. Le4† 2. Ld4† 3. Ld3† 4. Lc3† 5. Le2† 6. Ld2† Kb1. 7. Tb2† 8. Tb1† Kb1: 9. Ld3† 10. Lc3 ╪ erfolgt.

713.

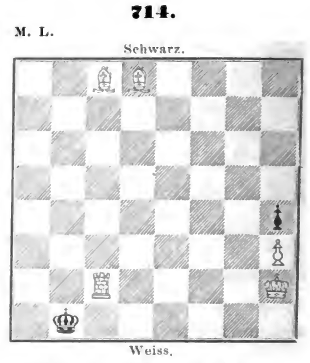
Dollinger.



Feldmatt auf a1 in zehn Zügen.

714.

M. L.



Selbstmatt in spätestens 32 Zügen.

Zu den einfachen Selbstmattformen, wie sie in Pos. 710 und 712 dargelegt wurden, ist die vorliegende Gewalt nicht geschickt, während die Verbindung der drei ungleichartigen Officiere, Thurm, Laufer und Springer (vergl. Pos. 724 unten), sich dazu eignet. Die Erzwingung des Selbstmattes erfordert deshalb ein zusammengesetzteres System, welches in der unter 714 gegebenen Stellung z. B. auf folgendem Wege zum Ziele führt: a) Einleitung. 1. Lf5. 2. Le4. 3. Lg5. 4. Kh1. 5. Tg2† 6. Tg3, Kb2 (!) 7. Lf4, Ka1 (!) 8. Le5† Ka2.

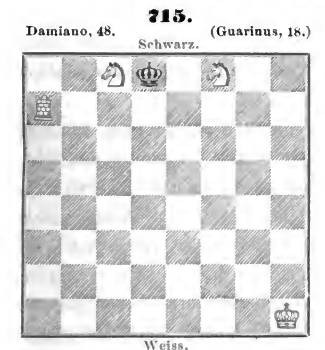
9. Lg7, hg. 10. Lg2, K∼. b) Bauerwandlung. 11—15. h4—h8D, K∼. c) 16—29. Dame und schwarzer Laufer treiben in spätestens 14 Zügen den feindlichen König auf h5 und zwar so, dass erstere schliesslich auf f6, der Laufer aber auf d4 zu stehen kommt, während die übrigen Steine (Kh1. Lg2. Bg3) auf ihren Plätzen stehen. d) Schlussspiel. 30. Lg1, Kg4. 31. Lf3† Kh3. 32. Le2, g2‡. — Noch sehe man das wegen der Bauerstellung incorrecte Erzeugniss No. 68 bei Damiano: Weiss. Kc6. Tc4. Lg7, h7. Bc1, c2. Schw. Kc8. Matt in 9 Zügen durch einen Bauer nach vorhergehendem Schach durch den anderen: 1. Td4, Kb8. 2. Td8† Ka7. 3. La1, Ka6. 4. Td7, Ka5. 5. Ld3, Kb4 (!) 6. Tb7† Ka4. 7. Ta7† Kb4. 8. c3† 9. c2‡.

d. Ein Thurm und beide Springer.

715.

Damiano, 48. (Guarinus, 18.)

Schwarz.



Weiss.

Matt auf c8 in sechs Zügen.

716.

W. Bone.

Schwarz.

Weiss.

Matt in dreizehn Zügen durch den Thurm, ohne ihn zu bewegen.

Die zu Pos. 715 intendirte Spielweise lautet: 1. Se7. 2. Seg6. 3. Se6† Kc8 (!) 4. Se7†. 5. Sc6†. 6. Tc7‡. Ohne die, von den alten Autoren auch wirklich versäumte, Bestimmung des Mattfeldes würde das Ziel schon mit den vier Zügen 1. Sb6†. 2. Sg6. 3. Tf7. 4. Tf8‡, welche zugleich eine andere Art der Schlussstellung illustriren, erreicht werden können. Bei Guarinus erscheint übrigens die Aufstellung so gedreht, dass sich der schwarze König auf h5, der weisse Thurm auf g8 etc. präsentirt. Wir bemerken jedoch bei dieser Gelegenheit, dass eine solche Transformation, wie ähnliche Aenderungen bei anderen Positionen aus der beigefügten Lösung erkennen lassen,

weniger dem dolosen Bestreben, den Ursprung der Aufgabe zu verdunkeln, als vielmehr einem Versehen bei Aufzeichnung des Diagrammes entspringen mag, einer simplen Verkehrung der Brettlage, welche das Feld a1 als a8, b1 als a7 etc. erscheinen lässt. — Andererseits mag hier noch die Bemerkung Anschluss finden, dass Alexandre's Encyclopädie, welche häufig dieselben Probleme nicht nur mehrfach sondern auch mit verschiedenen Autornamen enthält, gegenwärtige Composition unter Abschnitt 5 Diagramm 2 als von Trev. Schastree herrührend, oder vielmehr aus dem Sanskrit stammend, aufführt.

Die Lösung zu Pos. 716, welche an die Spielweise in Pos. 133 141 erinnert, geschieht durch die Züge 1. Sd5, Kf8 (!) 2. Se7. 3. Sg6. 4. Se5, Ke8 (!) 5. Sd7. 6. Sf6. 7. Sd5, Kd8 (!) 8. Sc7. 9. Se6. 10. Sc4, K∾. 11. Sb6† Kb8. 12. Sc7† Kb7. 13. Sa6 ‡.

Lucena's No. 77, welche mit No. 25 bei Damiano identisch ist, (Weiss. (Kh1) Ta7. Se7. e8. Schw. Kd8. Sf8. Matt in 4 Z. ohne zu schlagen), lässt sich, wie bereits R. Franz nachgewiesen hat, einfach in 2 Z. durch 1. Sd6. 2. Sc6 ‡ lösen.

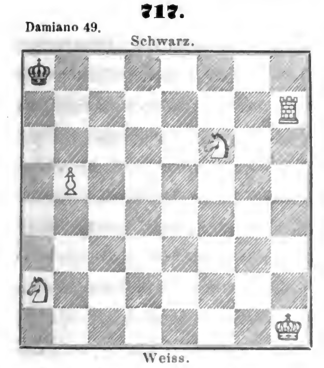
In mehr künstlichem Sinne vergleiche man endlich noch Aufgabe 62 und 63 von Mendheim, deren erstere auf S. 261 unten notirt ist, während die andere folgendermassen lautet: Weiss. Kh1. Dg5. Tf4, g7. Sd2, e2. Schw. Kh3. De5. Ta8, h8. Lc5, c8. Bd6, g4. Matt in sieben Zügen nach 1. Tf3† gf. 2. Dg3† Dg3: durch 3. Tg3‡ 4. Sf3† 5. Sf4† 5. Sf4† 6. Tg6† 7. Sg5 ‡.

Ueber den Fall, dass die vorhandenen Kräfte noch von Bauern begleitet werden, sehe man zunächst die folgenden zwei Positionen (717 und 718). Zur ersteren, deren Lösung mit den Zügen 1. Tc7. 2. b6. 3. Sb4. 4. Sd7† 5. Tc8† 6. Tb8 ‡ erreicht wird, vergleiche man No. 27 bei Guarinus: Weiss. Ke3. Tb6. Sa8, e4. Bc3, d3, Schwarz. Kd5. Tf5. Sa7. La6. Bauermatt in vier Zügen durch 1. Sc7† Ke5. 2. Tb5† Sb5: (Heranzwingung!) 3. d4† Sd4: 4. cd‡. Im Originale ist das Brett so gedreht, dass das Feld a1 als a8 erscheint; die richtige Brettlage (vergl. oben) ergiebt sich aber aus der Bewegung der Bauern. Guarinus liefert übrigens, mit entsprechender Stellung des weissen Thurmes (auf h8) und schwarzen Königs (auf b7), noch zwei Züge voraus: 1. Tb8† Kc6. 2. Tb6† Kd5; es fehlt aber die, wahrscheinlich aus irgend einem Versehen bei der handschriftlichen Aufzeichnung unterlassene, Angabe der erforderlichen Stücke, um dem

717.

Damiano 49.

Schwarz.



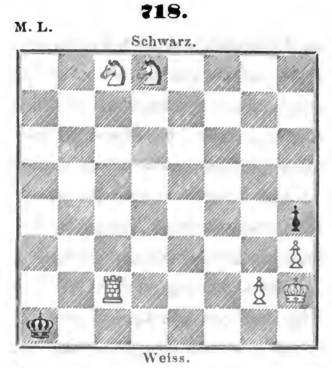
Weiss.

Feldmatt auf b7 in sechs Zügen.

718.

M. L.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in spätestens 32 Zügen, ohne den Springerbauer in Dame oder Laufer umzuwandeln.

schwarzen Könige die Felder b8 und d7 zu nehmen. — Die in Position 718 zum vorgeschriebenen Ziele führende Spielweise lautet: a) Einleitung. 1. Sc6. 2. Sb4. 3. Sd6. 4. Sc4. 5. Ta2† 6. Kh1. 7. Tb2. 8. Tc2. 9. Td2. 10. Sd5. 11. Sf4, Kf1. b) Avancement des Thurmbauern. 12. g3, hg (!) Vgl. die Variante. 13. Td1† 14. Sg2, Ke2 (!) 15. Td5, Kf3 (!) 16. Te5, Kf2. 17. h4, K∾. 18. h5. 19. h6. 20. h7. 21. h8L, Kf1 (!). c) Hauptspiel. 22. Te1† Kf2. 23. Ld4† 24. Sd6. 25. Te5, K∾. 26. Lg1, Kg4. 27. Tf5. 28. Sf7, Kg4. d) Schlussspiel. 29. Sh6† Kh3. 30. Sf4† Kh4. 31. Sg6† Kh3. 32. Tf4, g2 ╪. Variante: 12. . . Ke1. 13. Sg2† Kf1. 14. Sd6, hg. 15. Td5, Ke2. 16. h4, Kf3. 17. Te5, Kg4. 18. h5, K∾. 19. h6. 20. h7. 21. h8L, Kf1 (!) 22. Te1† 23. Ld4† 24. Te5, Kg4. 25. Tf5. 26. Sf7. 27. Sh6† 28. Sf4† 29. Sg6† 30. Lg1, g2. ╪. Ohne die einschränkende Modalität für die Bauerwandlung würde das Selbstmatt auf einfacherem Wege durch geeignetes Avancement des Springerbauern erreicht, z. B. nach der Einleitung 1. Sc6. 2. Sb4. 3. Sd6. 4. Sc4. 5. Ta2. 6. Kg1. 7. Tb2. 8. Tc2, Ke1. 9. Tc1† Ke2. 10. Kh1, Kf2. 11. Kh2. 12. Th1. 13. g4, Kf3 (!) 14. Te1, Kf4. 15. Te5, Kf3 dadurch, dass nun Bauer g4 zu Dame oder Laufer avancirt, welche dann, auf h1 placirt, das Selbstmatt in gleicher Weise wie bei Pos. 636 und 638 erzielen lassen. — Man vergleiche übrigens das analoge Beispiel mit Thurm und beiden

Läufern unter Pos. 714 S. 456, welche Figurenmacht die Mitwirkung des Hülfsbauers (auf g2) nicht erforderte, während die vorliegenden Kräfte, Thurm und beide Springer, in der gegebenen Stellung (des weissen Königs auf h2, des Thurmbauers auf h3 und des feindlichen Bauers auf h4) die Erzwingung des Selbstmattes ohne weitere Hülfe (wie hier Bauer g2) auf keinem Wege ermöglichen.

Schliesslich möge hier noch ein interessantes Bauermatt von W. Bone Platz finden: Weiss. Kb7. Ta2. Sb1, c2. Bb2. Schw. Kb5. Ba4, a5, a6, c4, c5, c6. In 15 Zügen durch 1. Sca3† 2. Sc3. 3. Kb6. 4. Ta1. 5. Tb1. 6. Th1. 7. Th2. (Heranholung des Thurmes zur Fesselung, vgl. 10. Zug, mittelst systematischen Zuggewinnes!) 8. Sc2† 9. Sa1† 10. Th4. 11. Sa2† 12. b3 ╪.

e. Thurm, Laufer und Springer.

Das einfache Matt des blossen Königs in der Mitte des Brettes wird durch die alte Position unter 719 illustrirt, deren Lösung nach alter wie neuer Spielweise 1. Ld3, K (c, e) 6. 2. K (c, e) 5, K (c, e)5. 3. T (c, e) 7 ╪ das Beispiel einer völlig symmetrischen Variation enthält. Die Annahme der neuen Spielweise gestattet übrigens eine zuerst von J. B. Clemens in Frankfurt a/M. gefundene Nebenlösung durch 1. **Lb5**, Ke6. 2. Tg7, K∼. 3. **Ld7** oder Tg6 ╪. Man vergleiche Pos. 124 S. 135, Pos. 591 S. 376 sowie Guar. 28 = Sens. 2, welche mit jener (Pos. 124 = Guar. 16) im Wesentlichen durchaus identisch ist: Weiss. Kg6. Tg1. Sf3. La3. Bd5. Schw. Kh8. Auf

719.

Lucena 40 & 67. Damiano 17. Guarinus 70.

Schwarz.

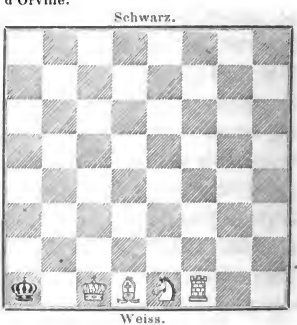
Weiss.

Matt in drei Zügen.

720.

d'Orville.

Schwarz.



Weiss.

Feldmatt auf e4 in zwölf Zügen.

d5 in 6 Zügen. Ueber das Matt am Rande möge hier noch No. 55 aus derselben alten Problemsammlung stehen: Weiss. Kh8. Tg7. Lf4. Sa6. Schw. Kf8. Laufermatt in 5. Z. durch 1. Sb4, Ke8. 2. Sc6, Kf8. 3: Th7, Ke8. 4. Te7† Kf8. 5. Lh6‡.

Die Spielweise zu Pos. 720 ist mit den Zügen 1. Sd3. 2. Tf5. 3. Tb5. 4. Lg4. 5. Tc5, Ka2. 6. Ta5† Kb3. 7. Kd2, Kc3. 8. Le6† 9. Tc5. 10. Ke2. 11. Tc1. 12. Tc4‡ intendirt. Man sehe noch eine Stellung von Manteuffel: Weiss. Ke4. Th1. Le3. Sd3. Schw. Ke6 mit der Forderung des einfachen Matt in fünf Zügen (1. Th7. 2. Se5. 3. Lc5. 4. Lf8 etc.) und des Feldmatt auf e6 in sieben Z. durch 1. Th7, K~. 2. Se5, Ke6. 3. Lc5. 4. Le7† 5. Ld8. 6. Tc7. 7. Tc6‡; endlich vergleiche man noch die auf S. 389 notirte Aufgabe aus Mendheims Taschenbuch S. 36.

Das einfache Selbstmatt in der Stellung des weissen Königs auf h1 und eines schwarzen Bauers auf h3 lässt sich ohne weitere Hülfe, namentlich ohne weissen Bauer auf h2, mit den vorhandenen Kräften nur in dem Falle erzwingen, dass der Laufer von schwarzer Farbe ist; man bringt ihn dann auf das leere Feld h2 und erzielt das Selbstmatt wie in Pos. 705 und 706.

Wird die gegenwärtige Sreitmacht noch von Bauern begleitet, so kommt es häufig auf ein ausdrückliches Bauermatt (vgl. Pos. 722) an; über das gewöhnliche Matt vergleiche man noch ein Beispiel nach alten Spielregeln unter Pos. 721.

721.

Lucena, 55.

Schwarz.

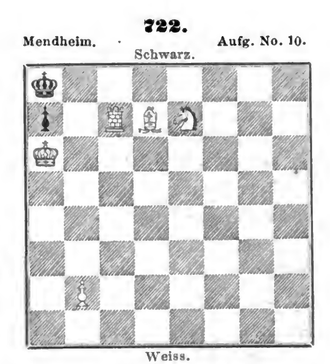
Weiss.

Matt in drei Zügen.

722.

Mendheim. Aufg. No. 10.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in acht Z. ohne zu schlagen sowohl auf c6, als a8.

Pos. 721, mit der simplen Spielweise 1. g7† 2. Sf4† 3. Th2 ╪, ist vorzüglich als einfachstes Beispiel für eine in alter Zeit oft wiederkehrende Figuren-Gruppirung recipirt worden, welche durch die Stellung beim so beliebten Matt der Dilaram (vgl. Seite 249) angeregt sein mag. Gewöhnlich erhalten diese Stellungen durch Annahme der qualificirten Zügezahl ein gewisses Interesse, aber zugleich durch den Umstand einen exceptionellen Charakter, dass der weisse König nicht nur wirklich fehlt, sondern auch, der ganzen Anlage des Problemes gemäss, nirgends geeigneten Platz finden könnte:

a) Lucena, 47. Weiss. Ta1. Sa5. Ld6. Bb6, c6. Schw. Ka8. Tg7, h6. Matt in genau drei Zügen, durch 1. Sc4† Ta7. 2. ba, T∾. 3. Sb6 ╪. Lucena fügt noch hinzu, dass es einerlei sei (*que todo es una cosa*), ob der schwarze Thurm h6 auf d8 stehe, dass also auch in diesem Falle die intendirte Lösung bestehen könne. Es ist aber klar, dass hierbei der Zwischenzug 2. . . Tb8 übersehen ist, ebenso wie der weisse König störungslos auf kein Feld placirt werden könnte.

b) Lucena, 52. Weiss. Th2. Sh6. Le6. Bf6, g6. Schw. Kh8. Td3, d7. Matt in genau drei Zügen. Die von Lucena gegebene Lösung 1. Th1, Te7. 2. fe, ∾. 3. Sf7 ╪ ist wegen 2. . . Kg7 fehlerhaft; aber auch andere Versuche, wie 1. Th4 etc. würden an 1. . . Td7—d6 scheitern.

c) Guarinus, 63. Weiss. Th1. Sh6. Lb5. Bf6, g6. Schw. Kh8. Tb3, c3. Matt in genau drei Zügen: 1. Ld3 (droht 2. Sf7† nebst 3. Th8 ╪), Lg8 (!) 2. Lf5, ∾. 3. g7 oder Sf7 ╪. Abgesehen von der Unmöglichkeit, den weissen König unbeschadet der Lösung zu placiren, bietet diese Composition ein recht gelungenes Beispiel über die Modalität der qualificirten Zügezahl.

Beim eigentlichen Bauermatt mit den vorliegenden Kräften dient der Laufer gewöhnlich nur zur nebensächlichen Unterstützung oder zur Begründung eines Vorspieles, während Thurm und Springer die entscheidende Action ausführen. Man sehe zunächst Pos. 722, deren beide Spielweisen folgendermassen lauten: a) Feldmatt auf c6. 1. Lh3. 2. Td7. 3. Sg6. 4. Sf4. 5. b4, Kb8. 6. Td8† 7. Se6† 8. b5 ╪. b) Feldmatt auf a8. 1. La4. 2. Tb7† 3. Tb6, ab. 4. Sc6, b5. 5. b4, ba. 6. b5. 7. b6. 8. b7 ╪. Ferner ein Bauermatt in 9 Z. von Trev. Schastree: Weiss. Ka1. Tc7. Lg1. Sa2. Bf7, g6. Schw. Kh8. Tg8. Ba6, d6; durch 1. Ld4† Tg7. 2. Sc3, d5. 3. Se2, a5. 4. Sg3.

5. Sf5. 6. Tc2. 7. Lc3, d4. (Entfesselung; vgl. 9. Zug in Walker's Aufgabe, S. 426 oben, unter b.) 8. Th2† Th7. 9. g7 ╪. (Vgl. über die synthetische Anlage dieses Problems die auf S. 359 oben notirte Aufg. Mendheim's, T.-B. S. 31.) Durchaus nebensächlich ist die Hinzufügung des Laufers zu Thurm und Springer in folgenden beiden Erzeugnissen:

a) Damiano, 55. Weiss. Kd5. Tb5. Lh1. Sd4. Bc5, f5. Schw. Kd8. Bh2. Bauermatt in 6 Z. durch 1. Se6† Kc8 (!) 2. Tb6, Kd7. 3. Tb8. 4. Tf8. 5. c6†. 6. f6╪. Der Laufer dient hier lediglich zur Feststellung des schwarzen Bauern, dessen Dasein einen älteren Ursprung der Aufgabe aus jener Zeit vermuthen lässt, als noch das Privileg vom *Roi dépouillé* in Blüthe war. Die Composition fällt deshalb ihrem analytischen Inhalte nach eigentlich unter Abschnitt IV. von Thurm und Springer, Seite 446 ff. (Vergl. Damiano 52 = Pos. 711 Seite 455.)

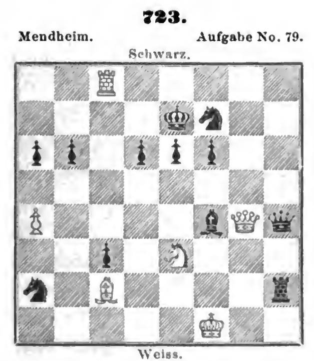
b) Von Brown. Weiss. Kf1. Te1. Ld5. Sd7. Bh2. Schw. Kh8. Bd6, g4, h3. Bauermatt in 7 Z. durch 1. Te8† Kh7 (!) 2. Tg8, Kh6 (!) 3. Sf6, g3. 4. hg, h2. 5. Lh1, d5. 6. g4. 7. g5╪.

Andererseits mag als entgegengesetzter und besonderer Fall ein mehr künstliches Erzeugniss aus Koch's Codex hier noch Platz finden: Weiss. Kf8. Ta1. Lb8. Sg5. Ba4, b5, c7, f3. Schw, Kh8. Ba5, b6. Matt in 6 Z. durch den unbeweglichen Laufer: 1. Se6. 2. Th1† 3. Ke7. 4. Kf7. 5. Th5† Kd6. 6. c8L╪.

723.

Mendheim. Aufgabe No. 79.

Schwarz.



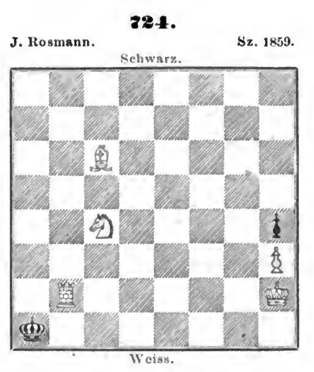
Weiss.

Matt in zwölf Zügen.

724.

J. Rosmann. Sz. 1859.

Schwarz.



Weiss.

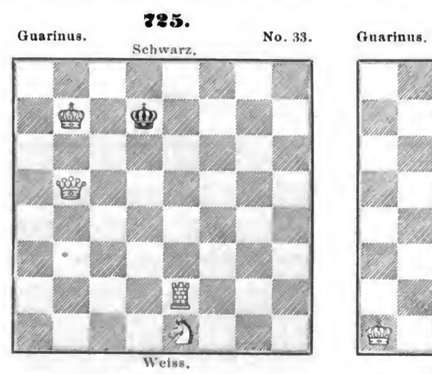
Selbstmatt in zwölf Zügen.

Zur Composition unter 723, welche nach dem Einleitungsopfer der Dame 1. De6† Ke6: in der Fortsetzung 2. Lf5 † Ke5 (!) 3. Te8† 4. Te4† Kd3 (!) 5. Te5† Kd2 (! falls Kd4, so Td5†, Td3 ǂ) 6. Td5† Kc1 (!) 7. Td1† 8. Tb1† 9. Sc4† 10. Sb6ǂ K ∾. 11. Sc4† Ka4. 12. Ld7 ǂ ein klassisches Beispiel vom gleichzeitigen Zusammenwirken der kleinen Officiere, sowohl im praktischen und künstlichen als vorzüglich systematischen Sinne, darbietet, vergleiche man zur Unterscheidung Aufgabe 60 desselben Problematikers unter Pos. 298 S. 221, welche hauptsächlich dem praktischen und zum Theil künstlichen Ideengebiete zugehört. Wird in Pos. 724, deren Lösung durch 1. Tb3. 2. Ta3† 3. Le4† 4. Tc3† 5. Lf3† 6. Te3† Kf1 (!) 7. Lh1. 8. Te4. 9. Sd6. 10. Sf5. 11. Te5, Kf2. 12. Sg3, hg ǂ erfolgt, noch ein weisser Bauer auf g2 hinzugefügt, so verlängert diese erschwerende Zugabe die Lösung bis auf 17 Züge: 1. Tb3. 2. Ta3† 3. Le4† 4. Tb3. 5. Tb1† 6. Th1, Kf2. 7. g4, Ke2 (!) 8. Tc1. 9. Tc3, Ke2 (!) 10. Lf3† Kf2 (!) 11. Te3, Kf1. 12. Lh1. 13. Te4. 14. Sd6. 15. Sf5. 16. Te5, Kf2. 17. Sg3, hg ǂ.

Zum Schluss mag hier noch mit Rücksicht auf die ältere Problemcomposition der Fall berücksichtigt werden, dass Thurm und ein leichter Officier mit dem „Feldherrn" (vgl. S. 456 oben) zusammenwirken; man sehe die nächsten beiden Diagramme.

725.

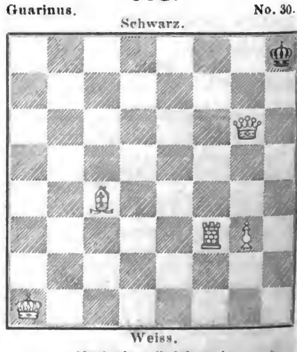
Guarinus. No. 33.



Nach alten Spielregeln.
Matt in 7 Zügen durch den „Feldherrn."

726.

Guarinus. No. 30.



Nach alten Spielregeln.
Matt in sechs Zügen.

Die zu Pos. 725 intendirte Spielweise 1. Te5, K ∾. 2. Sd3. Kd7. 3. Sf2. 4. Sg4. 5. Sh6. 6. Sf7† 7. Fc6 ǂ illustrirt in eleganter

Form den systematischen Tempozwang beim Zusammenwirken von Thurm und Springer, zu Gunsten der geeigneten Heranholung des letzteren. Ein kurzes Gegenstück findet sich in Lucena's No. 21: Weiss. Kg5. Ta4. Se3. Fb4. Matt in 3 Z. durch 1. Fc5. 2. Ta7. 3. Te7 ╪. Ein Seitenstück hierzu, jedoch am Rande ohne Mitwirkung des Königs, ist No. 69 von Guarinus: Weiss. K (fehlt, z. B.) h1. Ta1. Sa4. Fe5. Schw. Ka8. Matt in 3 Z. durch 1. Sc5† 2. Fd6. 3. Ta8 ╪. Auch Lucena hat diese letztere Stellung unter No. 20 seiner Aufgabensammlung wiedergeben wollen; durch ein Versehen, wahrscheinlich bei Verfertigung des Holzschnittes zum betreffenden Diagramme, sind aber Springer und Feldherr eine Reihe zu tief gerückt, so dass die Position folgende Gestalt hat: Weiss. K fehlt. Ta1. Sa3. Fe4. Schw. Ka8. Die an sich richtige Forderung und Ausführung werden nun unklar, aus einer Vergleichung mit der entsprechenden Composition bei Guarinus (No. 69) aber leicht verstanden. — Pos. 726, deren König (a1) im Originale fehlt, führt durch die Züge 1. Tf7, Kg8. 2. g4. 3. g5. 4. Le6† 5. Tf8† Kg7. 6. Tg8 ╪ zu einem eleganten, mehr künstlichen Vollmatt des Thurmes, im Sinne der auf Seite 325 oben gegebenen Andeutung.

VI. Thurm und drei Officiere.

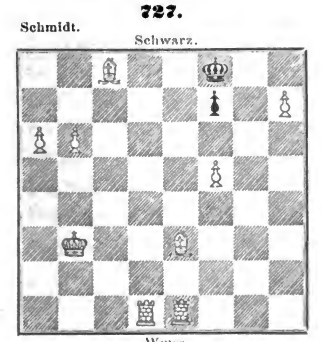
a. Beide Thürme und beide Läufer.

Ohne Mitwirkung von Bauern ist diese Figurenmacht, deren Zusammenstellung überhaupt selten vorkommt, fast gar nicht zur Anwendung gebracht worden.

727.

Schmidt.

Schwarz.



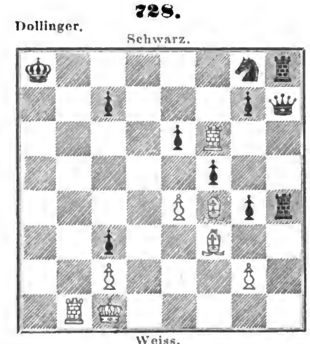
Weiss.

Matt in sieben Zügen durch Ba6.

728.

Dollinger.

Schwarz.



Weiss.

Feldmatt auf a1 in neun Zügen.

Die Lösung zu 727 erfolgt durch 1. f6. 2. Kc4. 3. Kd5. 4. Lc5† 5. Kc6† 6. b7† 7. a7 ╪, während die Spielweise zu 728, welche an die ähnliche Ausführung in Pos. 713 erinnert, aus den Zügen 1. Tf8† 2. Le3† c5. 3. Lc5‡ 4. Le2† 5. Lb6† 6. Lb5† 7. Lc5† 8. Ta1† Ka1 : 9. Ta8 ╪ besteht.

Im alten Cotton-Manuscript findet sich eine Aufgabe, welche zur gegenwärtigen Streitmacht des Thurmpaares und Lauferpaares noch vier „Feldherren" hinzufügt, und mit diesen Kräften gegen einen einzelnen feindlichen Springer das Selbstmatt in 20 Zügen fordert. Trotz dieser grossen Gewalt ist aber nicht ersichtlich, wie das verlangte Ziel bei der besonderen Stellung (Weiss. Kc1. Ta6, b8. Lc8, f8. Fd5, e3, e5, f3. Schw. Ka1. Sa5; nach alten Regeln, vgl. Seite 377 unten) erzwungen werden kann.

b. Beide Thürme und beide Springer.

729.

d'Orville.

Schwarz.

Weiss.

Feldmatt auf c5 in fünfzehn Zügen.

730.

Schmidt.

Schwarz.

Weiss.

Bauermatt in sechs Zügen.

Die Spielweise zu Pos. 729 1. Tg8† Kb7 (!) 2. Tf7, Kc6 (!) 3. Tg6† Kd5 (!) 4. Tf4, Ke5 (!) 5. Tg4, Kd5. 6. Sc2, Kc5. 7. Sb2, Kb5. 8. Ta4. 9. Tb4. 10. Tc4. 11. Sb4. 12. Tcg4. 13. Sd1. 14. Se3† Kc5. 15. Sd3 ╪ erinnert in ihrer Schlusswendung sowie bei der Unthätigkeit des weissen Königs an die in alter Zeit beliebten Gruppirungen des Thurmpaares und Springerpaares von exceptionellem Charakter, z. B. Pos. 30—32 Seite 32—33. Dazu vergleiche man folgende zwei Erzeugnisse aus neuerer Zeit:

a) Von d'Orville: Weiss. Ka1. Te7, g7. Se5, g5. Schw. Kf6. Feldmatt auf f6 in 5 Z. durch 1. Sh3. 2. Sd3. 3. Shf4. 4. Te5† Kf6. 5. Sh5 ╪. (Vgl. eine andere Modalität der Forderung zu gleichem Zwecke in Anm. 10 Seite 33.)

b) Von Silberschmidt: Weiss. Kh1. Tc8, e8. Sa1, g2. Schw. Kd7. Matt in 7 Zügen durch einen nur im letzten Zuge thätigen Thurm. 1. Sc2. 2. Sb4. 3. Sc3. 4. Sc4† 5. Sa5. 6. Sa6. 7. Tcd8 ╪.

Die Lösung zu 730 erfolgt durch die Züge 1. Te2† Se3. 2. Sh4. 3. Kf7. 4. Td7. 5. Sd3† Ke4. 6. f3 ╪.

c. Beide Thürme, Laufer und Springer.

731.

Damiano, 50.

Schwarz.

Weiss.

Bauermatt in sechs Zügen

732.

Guarinus, 62.

Schwarz.

Weiss.

Matt in genau drei Zügen.

Zu Pos. 731, deren Lösung durch 1. Sc3. 2. Td8. 3. Lc5. 4. Tb7. 5. Td6† Ka5. 6. b4 ╪ erfolgt. vergleiche man die auf Seite 455 aufgeführte No. 52 von Damiano, deren Original in dem auf Seite 463 angedeuteten Sinne noch die nebensächliche Zugabe eines weissen Laufers h1 (nebst schwarzem Bauer h2) hat. Die Spielweise zu Pos. 732, welche wieder (vgl. S. 462, c) ein elegantes Beispiel zu der Modalität qualificirter Zügezahl präsentirt, lautet: 1. Sf8† Tg3 (!) 2. Th7, ∼. 3. f7 oder Tg3 ╪. — Ferner gehört hierher die auf Seite 114 (Schluss der Note 18) notirte Nr. 26 von Damiano (= Lucena, Originalnummer 85.) — Aus älterer Zeit (Sensuit, pag. 20) sehe man folgende Composition, deren Inhalt an das Treibmanöver in dem alten, Seite 377 dargelegten, Selbstmatt erinnert: Weiss. K (fehlt, z. B.) h1. Td8, f8. Se8. La2. Schw. Ke7. Matt durch den (alterthümlichen)

Laufer in zehn Zügen; durch 1. Sd6, Ke6. 2. Sf5, Ke5. 3. Sd4, Ke4. 4. Sf3, Ke3. 5. Sd2, Ke2. 6. Sc4, Ke1. 7. Sa3, Ke2. 8. Td4, Ke3. 9. Sc2† Ke2. 10. Lc4 ╪.

Schliesslich kommt an gegenwärtiger Stelle mit Rücksicht auf die ältere Problemcomposition das Zusammenwirken beider Thürme und eines leichten Officieres mit dem Feldherrn in Betracht.

733.

Lucena, 32.

Schwarz.

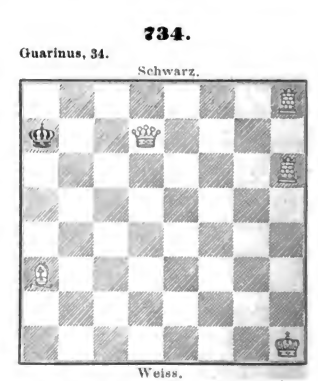
Weiss.

Matt in genau vier Z. mit Schachzwang.

734.

Guarinus, 34.

Schwarz.



Weiss.

Laufermatt in sieben Zügen.

Die Originalformel zu 733, deren Spielweise 1. Th6† 2. Tf8† 3. Ff6† 4. Th8 ╪, im Ganzen an die vorher citirte No. 85 bei demselben Autor (= Damiano 26) erinnert, lautet: „*L blanco tiene la mano* (hat den Anzug) *y dize que dara xaque y mate al negro en IV lances, ni mas ni menos y cada vez xaque.*“ Das zu 734 vom alten Problematiker, welcher den weissen König als unwesentlich ganz auslässt, intendirte Spiel besteht aus den Zügen: 1. Tc6. 2. Th7, Ka7. 3. Fc8, Ka8. 4. Fb7† Kb8. 5. Fa6, Ka8. 6. Th8† Ka7. 7. Lc5 ╪. — Ueber die Verwendung der gleichen Kräfte zum Selbstmatt sehe man eine bereits auf S. 377 unten aus dem alten Cotton-Manuscript angegebene Composition. Endlich über die Verbindung beider Thürme mit zwei Feldherrn sehe man das auf Seite 399 Mitte unter c) notirte Beispiel.

d. Ein Thurm und drei leichte Officiere.

Gewöhnlich befindet sich unter den drei leichten Officieren das Springerpaar; über den Gegenfall, die Verbindung des Läuferpaares mit einem Springer, sehe man zunächst folgende, mehr dem künstlichen Ideenkreise zugehörige, Compositionen:

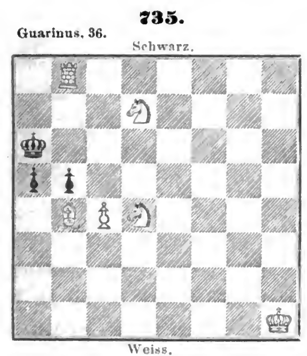
a) Von Trev. Shastree: Weiss. Kb1. Tb3. La3, d1. Sb8. Bf2, g2. Schw. Kh4. Tb5. Bh6, h7. Bauermatt in 6 Z. ohne zu schlagen: 1. Le7† Tg5. 2. Sd7. 3. Se5. 4. Sg4, hg. 5. Th3† gh. (Bauerthurmopfer, vgl. S. 244 oben) 6. g3 ‡.

b) Von Brown. Weiss: Kc1. Ta1. Lc5, f3. Sc4. Be2, h3. Schw. Ka4. Ba2, a3, c2, h5. Selbstmatt in 6 Zügen durch 1. Lc6† 2. Sd2† 3. Ld5. 4. Sc4. 5. Sb2† Kc3. 6. Lc4, ab ‡.

735.

Guarinus, 36.

Schwarz.



Weiss.

Laufermatt in acht Zügen.

736.

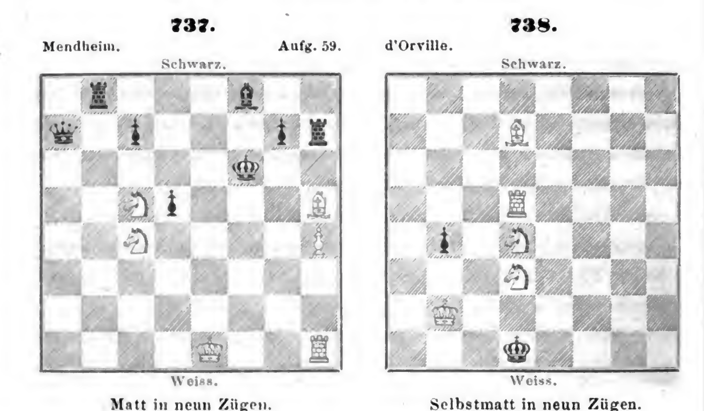
v. Jänisch.

Schwarz.

Weiss.

Matt durch B g2 in siebzehn Zügen, ohne zu schlagen, einen Bauer umzuwandeln und den König zu bewegen.

Die zu Pos. 735 vom alten Problematiker intendirte Spielweise besteht in den Zügen; 1. cb†. 2. b6† 3. Ta8† 4. Ta7† 5. Tc7† 6. Sc6† 7. Sf6† Kf8. 8. Ld6 ‡. Zu Pos. 736, deren Lösung durch 1. Le5. 2. Tf7. 3. Lg7. 4. Lf8. 5. a5. 6. Sf1. 7. Sg8. 8. Tc7. 9. Tc3. 10. Ta3; Kh5. 11. Sf6†. 12. a6, ba. 13. Lb4. 14. Le1. 15. Lf2, gf. 16. Th3† gh. 17. g3 ‡ erfolgt, vergleiche man ein mehr künstliches Erzeugniss von Silas Angas: Weiss. Kc7. Tg1. Lc5. Sf3, f5. Be4. Schw. Ke8. Be5, e6. Bauermatt in 6 Z., ohne zu schlagen, durch 1. Tg8† 2. Se7. 3. Kd6. 4. Sg5† 5. Ld4, ed. 6. e5 ‡.



Matt in neun Zügen. Selbstmatt in neun Zügen.

Position 737 illustrirt die Treibkraft der vorliegenden Figurenmacht und ist eines der ältesten Beispiele von Anwendung der Rochade: 1. 0—0†, Ke7. 2. Te1† Kf6 (!) 3. Te6† 4. Se3† 5. Sd3†. 6. Tg6† Kh4: (!) 7. Tg4† Kh5: 8. Sf4† Kh6. 9. Tg6 ‡. Der Verfasser (Mendheim) sucht die exceptionelle Bewegung im ersten Zuge mit der ausdrücklichen Etikette „*Fors domina proelii*", also mit dem Gedanken anzudeuten, dass hier der glückliche Zufall, dass die weisse Partei noch nicht rochirt habe und dieses Recht noch ausüben könne, zu ihren Gunsten entscheide. — Zu Pos. 738, deren Lösung durch die Züge 1. Lg4† 2. Sb3† 3. Ka1. 4. Te5† Kd3: 5. Lf5† Kc4 (!) 6- Tc5† Kb3: 7. Lc2† 8. Tc4, b3. 9. Lb1, b2 ‡ erfolgt, vergleiche man ein altes Erzeugniss mit Damenzwang für den avancirenden Bauer: Weiss. Kg1. Ta4. Ld4. Sc6, d5. Ba6, b3, c2, d3, g2. Schw. Ka8. Ba7, g3. Bauermatt und Selbstmatt in 6 Zügen durch 1. Lb6, ab. 2. b4. 3. c4, bc. 4. b4. 5. b6. a) 6. b7. b) ∾, a1 oder c1 oder d1D ‡. (Alex. V No. 220.)

Schliesslich sehe man noch über den Fall aus der älteren Problemcomposition, dass die zum Thurme gesellten Officiere theilweise aus Feldherren bestehen, die bereits auf Seite 399 unter a) notirte Aufgabe 71 von Guarinus, sowie das auf Seite 452 angegebene Selbstmatt aus dem Cotton-Manuscript.

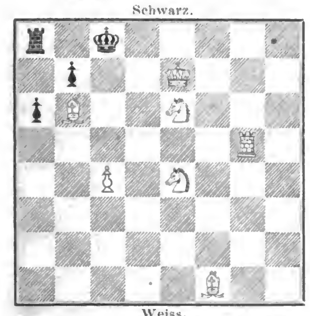
VII. Thurm und vier Officiere.

Abgesehen von der Anwesenheit eines oder beider Thürme kommt es für den ersteren Fall auf den Unterschied an, ob unter den übrigen Officieren sich das Lauferpaar oder Springerpaar befindet.

739.

Trev. Shastree.

Schwarz.



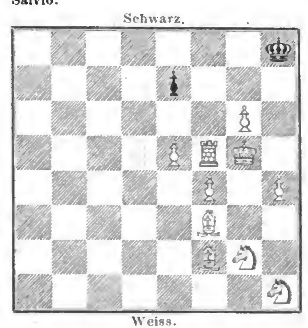
Weiss.

Matt durch B c4, ohne den Thurm zu schlagen.

740.

Salvio.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in elf Zügen auf h8.

Die Spielweise zu Pos. 739 lautet: 1. Sd6† 2. Ta5, Ta7. 3. Sc7, Ta8. (Versperrung, vgl. S. 364) 4. Lg2. 5. c5. 6. Lb7: Ta7. 7. Sa6‡ Ta6: 8. c6, T∼. 9. c7 ╪. Ferner sehe man folgendes, mit der in Note 10 S. 374 notirten Aufgabe verwandtes, Bauermatt: Weiss. Ke7. Ta6, g6. Lb1, b2. Sh6. Bh5. Schw. Kh7. Th2. In 6 Z. ohne zu schlagen, durch 1. Tg7† 2. Tg5† Tb2: 3. Ta8† Tb8. 4. Tg8† Tg8: 5. Sf7† 6. h6 ╪. Ausserdem gehören noch wegen der Verbindung von Thurmpaar und Lauferpaar mit einem Springer hierher die Positionen 571 S. 357, Pos. 577 S. 362, sowie die auf Seite 155 unten notirte alte Composition, deren Lösung hier nachträglich Platz finden möge: 1. Lg7† 2. Th8† 3. Tf8‡ 4. Tf6† 5. Td6† 6. Td4† 7. Tf4† 8. Tf2† Kd3 (Wendung!) 9. Lf1† 10. Tf4† 11. Td4† 12. Td6† 13. Tf6† 14. Tf8† 15. Th8 ╪. Ein Gegenstück aus gleicher Zeit, welches Seite 156 unten angegeben ist und das Springerpaar enthält, intendirt folgendes Treibmanöver: 1. Tb7† Ka6. 2. b5† cb. 3. Tb6† 4. Ta6† Ka6: 5. ab† 6. b6† 7. Ta8† 8. c6† Ka8: 9. b7† 10. Sb5† 11. Sc7† Ka7. 12. Lc5 ╪.

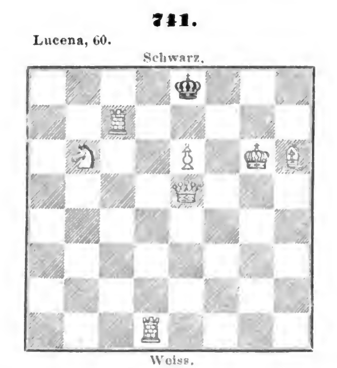
Die Spielweise zu Pos. 740, welche eine der ältesten Selbstmattaufgaben präsentirt und bis vor Kurzem noch (vgl. Seite 129 mit Seite 377) für das wirklich älteste Beispiel dieser Problemart gehalten wurde, lautet: 1. e6, Kg8 (!) 2. h5, Kg7. 3. Lh4, Kg8. 4. Lg4, Kg7. 5. Sf2, Kg8. 6. Se4, Kg7. 7. Td5, Kf8. 8. f5, Ke8. 9. Sf4, Kf8. 10. Td8† Kg7. 11. Sf6, ef ╪.

Endlich mögen hier wieder einige Beispiele aus der älteren Problemcomposition Anschluss finden.

741.

Lucena, 60.

Schwarz.



Weiss.

Laufermatt in vier Zügen.

742.

Guarinus, 14.

Schwarz.



Weiss.

Laufermatt in fünf Zügen.

Die Spielweise zu Pos. 741 ist mit den Zügen 1. Tc8† 2. Ff6† Ke6: 3. Te1† Kd6 4. Lf8 ╪ intendirt, und die Lösung zu 742 erfolgt durch 1. Ta8† 2. Tc8† 3. Sc4† 4. Td8† Kc5. 5. Le7 ╪.

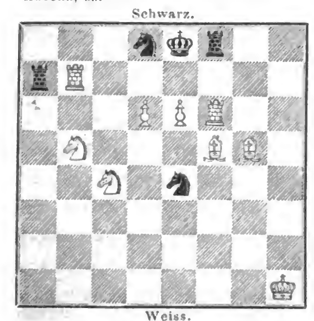
VIII. Die drei Officierpaare.

Diese Figurengruppirung, welche gewöhnlich noch im Vereine mit der Dame benutzt wird, ist ohne dieselbe bisher nur selten zur Anwendung gebracht; sie dient dann zur Bewältigung besonderer Schwierigkeiten. Eine überflüssige Verwendung erhellt aus Vergleichung der Pos. 605 S. 389 mit Pos. 577 S. 362.

743.

Lucena, 35.

Schwarz.



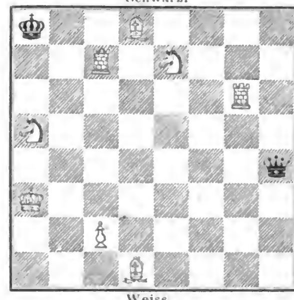
Weiss.

Nach alter Spielweise.
Matt in genau vier Zügen.

744.

Trev. Shastree.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in neun Zügen.

Pos. 743, in deren Original der weisse König fehlt, erinnert mit den intendirten Zügen 1. Te7† Tc7: 2. d7† Td7: 3. Scd6† Sd6: 4. ed ╪ (3. . . Td6: 4. Sc7 ╪) an das noch mehr künstliche Manöver in Pos. 346 Seite 238. Die Spielweise zu Pos. 744 lautet: 1. Tc8† 2. Lb6† 3. Ta8† 4. Le2† Dc4. 5. Sc8, Dd3† (!) 6. c3, Dc4 (!) 7. Ld3, Dd3: 8. Tg5† D∾. 9. c4 ╪. — Wir schliessen hieran noch einige Erzeugnisse aus der älteren Problemcomposition:

a) Lucena 34 (= Guarinus 49): Weiss. Ka4. Ta5, e8. Sb5, c4. Lg4. Fb4. Schw. Kb7. Laufermatt in vier Zügen durch 1. Ta7† 2. Te6† 3. Td7, Kc4: 4. Le2 ╪.

b) Lucena, 56: Weiss. Ke8. Tg6, g8. Sf5, f7. Lb5. Fe5. Bf3. Schw. Kh7. Ta1. Laufermatt in drei Zügen durch 1. Th8† Kg6: 2. Th6† Kf5: 3. Ld7 ╪.

DRITTES KAPITEL.

Die leichten Officiere.

I. Laufer und Springer allein.

a. Laufer.

Die hervorragende Eigenschaft des Laufers, seine Geschicklichkeit zum Zuggewinn (vergl. S. 333 oben) wird meist in künstlichem Sinne und nur selten zu systematischen Wendungen benutzt. Letztere bieten sich bei der isolirten Anwendung dieses Officieres überhaupt nur in Rand- und Eckstellungen, welche durch das Zusammenwirken von König und Laufer mit Hülfe eines oder einiger Bauern begründet werden.

745.

Silas Angas.

Schwarz.



Weiss.

Matt in acht Zügen,
ohne Bauerwandlung.

746.

d'Orville.

Schwarz.

Weiss.

Bauermatt in funfzehn Zügen.

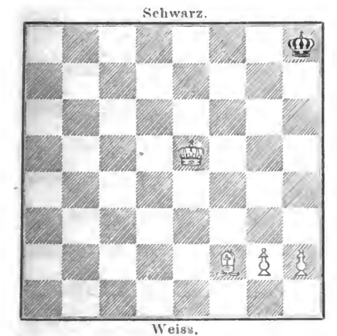
Zu dem einfacheren Beispiele unter Pos. 745, dessen Lösung durch 1. e7† Kc8 (!) 2. Kc6. 3. Kb6. 4. Lg4† 5. a6. 6. Ld7. 7. a7† 8. Lc6 ╪ erfolgt, vergleiche man folgende Stellung von mehr praktischer Färbung, bei welcher der Laufer durch charakteristischen Zuggewinn gegen feindliche Bauern die Entscheidung herbeiführt: Weiss. Kc6. Lg1. Bb5. Schw. Kb8. Bc7, g2. Weiss gewinnt durch

1. Le3, Kc8. 2. Lf2, K∼. 3. Lg1, Kc8. 4. Lh2, K∼. 5. Lc7‡ u. s. w. — Die Spielweise zu Pos. 746 lautet: 1. Lg5. 2. g4, Ke8. 3. Lh4. 4. Kd7, Kf7. 5. Le7, Kg6. 6. Ke8, Kg7. 7. Lh4, Kg6. 8. Kf8, Kh7. 9. Kf7, Kh6. 10. Le7, Kh7. 11. g5. 12. Lf8. 13. Lh6, Kh8. 14. Lg7† Kh7. 15. g6 ‡. In abgekürzter Form kommt diese Mattführung schon bei älteren Autoren vor; man sehe z. B. das in Note 19 auf Seite 115 notirte Beispiel aus Damiano's Werk No. 32 = Lucena Originalnummer 78), dessen Lösung in 1. Kf7, Kh7. 2. Lf8, Kh8. 3. Lg7† 4. g6 ‡ besteht. Ein sehr ähnliches Spiel kehrt bei Lolli und dann bei Heinse, als Mattführung der Anastasia, wieder: Weiss. Kc6. Lh3. Bb4. Schw. Ka7; in 6 Zügen. Man vergl. noch folgende Stellung von d'Orville: Weiss. Kg6. Lg3. Bg4. Schw. Kh8. Bauermatt in 6 Z., und bemerke, dass die Schlusswendung in allen diesen Fällen auf die Ecke von der Farbe des Laufers lokalisirt ist.

747.

W. Bone.

Schwarz.



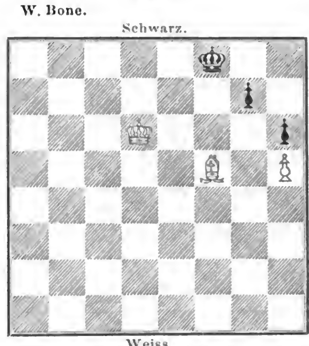
Weiss.

Matt in zwölf Zügen durch den Thurmbauer nach vorhergehendem Schach des Springerbauern.

748.

W. Bone.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in neun Zügen.

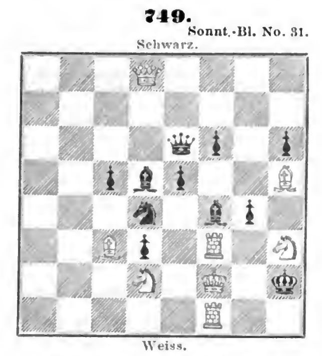
Die für Pos. 747 intendirte Spielweise lautet: 1. Kf6, Kg8 (!) 2. Lc5, Kh7 (!) 3. Lf8. 4. Lg7. 5. h4. 6. h5. 7. h6, Kg8. 8. g3. 9. g4. 10. g5, Kh7. 11. g6† 12. h7 ‡. Zu Pos. 748, deren Lösung durch 1. Lg6. 2. Ke7. 3. Lf7, Kh7 (!) 4. Kf8, Kh8 (!) 5. Le8, Kh7 (!) 6. Lg6† 7. Le4, g6. 8. hg, h5. 9. g7 ‡ erfolgt, vergleiche man ein mehr künstliches Erzeugniss, mit entsprechendem Zuggewinn des Laufers, von Kling: Weiss. Kf4. Ld3. Bg2, h2. Schw. Kh5.

Bh6, h7. Bauermatt nach Wahl des Gegners: a) 1. g4† 2. Lf1. 3. g5. 4. Lg2, hg† 5. Kf5. 6. Kf4, g3. 7. hg ‡; b) 1. h3. 2. Le2. 3. Lf1. 4. g3 ‡. (Vergl. Pos. 339 S. 234 mit der im Nachtrage berichtigten Lösung.)

b. Springer.

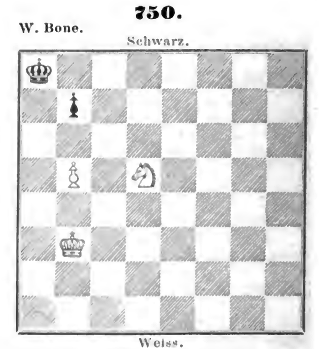
Da der Springer abwechselnd Felder von verschiedener Farbe beherrscht, so erweist er sich, namentlich vor dem Laufer, von besonderem Geschick gegen die Eckstellung des feindlichen Königs, der noch von einem oder einigen Bauern begleitet ist. Es kommt dann meist auf systematische Gewinnung entscheidender Tempi an, um im geeigneten Momente den Springer zur Schlusswendung heranzuholen. Interessante Fälle solcher Art finden sich in einer Monographie von v. Jänisch, unter dem Titel: „Découvertes sur le Cavalier aux échecs."

749.
Sonnt.-Bl. No. 31.
Schwarz.



Weiss.
Matt in spätestens 22 Zügen.

750.
W. Bone.
Schwarz.



Weiss.
Matt in elf Zügen.

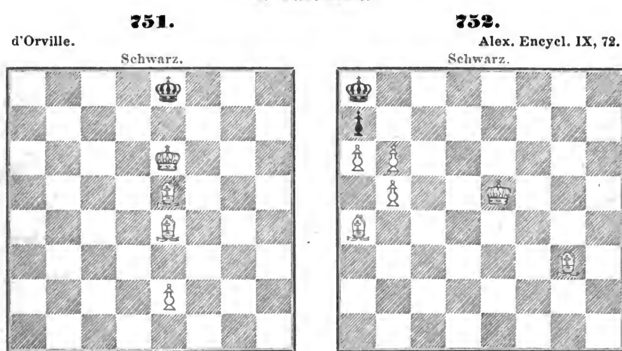
Ein zusammengesetztes Beispiel wird durch Pos. 749 dargestellt. Nach der Einleitung 1. Sf4: ef. 2. Th1† Kh1: 3. Th3† gh. 4. Ld4: cd. 5. Dd5‡ Dd5: 6. Lf3† Df3‡ 7. Sf3: h5 (!) ergiebt sich folgende Position: Weiss. Kf2. Sf3. Schwarz. Kh1. Bd3, d4, f4, f6, h3, h5, in welcher nun das Matt, bei der längstmöglichen Gegenwehr von Schwarz, auf folgende Weise erzwungen wird: 8. Kf1, h4. 9. Kf2, f5. 10. Kf1, d2. 11. Sd2: Kh2. 12. Kf2, Kh1 13. Sf3, d3. 14. Kf1, d2. 15. Sd2: Kh2. 16. Kf2, f3. 17. Sf3‡ Kh1. 18. Kf1, f4. 19. Kf2, h2. 20. Sg5, h3. 21. Se4, f3. 22. Sg3 ‡. —

Die Spielweise zu Pos. 750 (vergl. Seite 346 oben die nicht ganz correcte Notirung) ist bereits dort angedeutet worden. Noch vergleiche man das Schlussspiel in Pos. 707 S. 452 sowie das auf S. 453 oben angegebene Erzeugniss von Mauvillon.

II. Zwei leichte Officiere.

a. Beide Läufer.

751. d'Orville. — **752.** Alex. Encycl. IX, 72.



Bauermatt in zwölf Zügen.

Matt durch Bb5 in neun und durch Ba6 in elf Zügen.

Ausser Pos. 751, deren Lösung durch die Züge 1. Ld6. 2. Lc6. 3. Kd5. 4. Kc5. 5. Kb6. 6. e4. 7. e5. 8. e6, Kc8. 9. Ld5. 10. Kb7, Ke8. 11. Lc6† Kd8. 12. e7╪ erfolgt, sehe man noch folgende zwei Erzeugnisse:

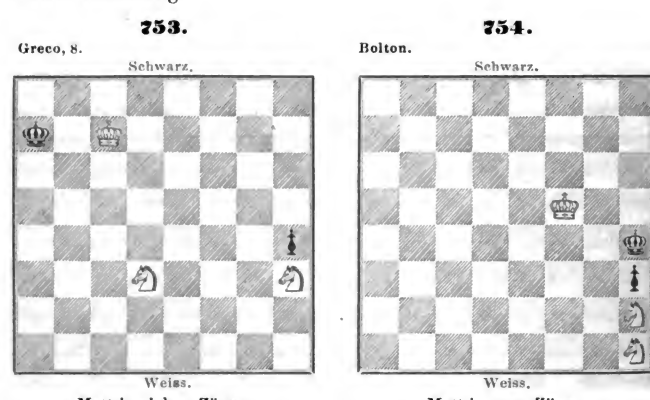
a) Von Bone: Weiss. Kd5. Le5, f5. Be6. Schw. Ke8. Bauermatt in 6 Z. durch 1. Ld6. 2. Kc6, K∼. 3. Le4. 4. Kb7. 5. Lc6† Kd8. 6. e7╪.

b) Von Schmidt: Weiss. Kd4. Lb4, d5. Bg5, h6. Schw. Kh8. Bb6. Bauermatt in 7 Zügen durch 1. g6, b5. 2. La5. 3. Ke5. 4. Lc3. 5. Ke6† 6. Kd7† Kf8. 7. g7╪.

Die Spielweise zu 752 lautet: 1. Ke6, ab. 2. Lc2. 3. Kd7. 4. Kc7. 5. Lf2. 6. Le4† 7. Lc5, bc. 8. Lb7, c4. a) 9. b6╪. b) Kc6, ∼. 10. b6. 11. a7╪.

b. Beide Springer.

Die vereinigte Kraft beider Springer, welche zwar an sich den blossen König nicht zum Matt zwingen kann, erhält beim Dasein feindlicher Bauern, die im Nothfalle der Zugpflicht für ihre Partei genügen, erhöhte Bedeutung.



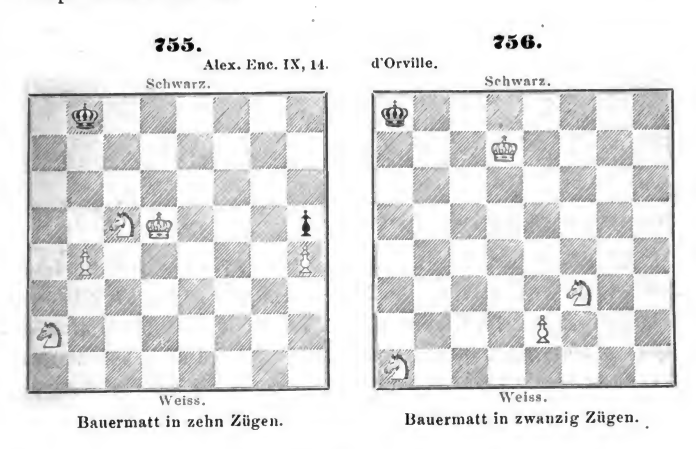
Matt in sieben Zügen. Matt in neun Zügen.

Zu Pos. 753, deren Lösung durch 1. Sb4. 2. Sf4, Ka7 (!) 3. Sfd3, h3. 4. Sc5, h2. 5. Sc6† 6. Sd7. 7. Sb6 ‡ erfolgt, vergleiche man folgende Aufgabe von Mendheim: Weiss. Ke6. Sd4, f5. Schw. Kh8. Be3. Matt in neun Zügen durch 1. Se2, Kg8 (!) 2. Ke7, Kh8. 3. Kf8, Kh7. 4. Kf7. 5. Sf4, ∼. 6. Sg6. 7. Sf8. 8. Sh4. 9. Sg6 ‡. — Die Spielweise zu 754 lautet: 1. Sf2, Kh5 (!) 2. Sg4. 3. Kg6. 4. Kg5. 5. Kf4, Kh1 (!) 6. Kf3. 7. Kg3. 8. Sf3, h2. 9. Sf2 ‡. Man sehe noch folgendes Beispiel: Weiss. Kc6. Sb1, g1. Schw. Ka8. Bb6. Matt in 9 Z. durch 1. Sf3, Ka7. 2. Sbd2, Ka6. 3. Sb3, b5. 4. Sfd4, Ka7. 5. Kc7, Ka8. 6. Sc5, Ka7. 7. Sc6† Ka8. 8. Sd7, b4. 9. Sb6 ‡.

Zur Unterscheidung von praktischer Verwerthung der doppelten Springerkraft erinnere man sich an Pos. 322 S. 229 (vgl. S. 121) ferner von künstlicher Benutzung zu dem sogenannten Doppelspringertreiben an das Kunstspiel in Pos. 173 S. 173, dessen schachliche Grundlage bereits in alten Problemerzeugnissen vorkommt, z. B. im arabischen Manuscript 7515 des britischen Museum, fol. 94 b: Weiss.

Kg1. Td4, e3. Sa5, b5. Lc5, d3. Bf3, g2, h2. Schw. Kd8. Sb8, c8. Lf8, g8. Ba6, b6, c6, d7, e6, f6, g6, h7. Matt in sechs Zügen nach alter Spielweise durch 1. Sb7† Ke8. 2. Sc7† Kf7. 3. Sd8† Kg7. 4. Se8† Kh6. 5. Sf7† Kh5. 6. Sg7‡. Dazu vergleiche man die unter Position 130 auf Seite 138 wiedergegebene Composition von Mendheim.

Werden die beiden Springer noch von einem Bauer unterstützt, so kann das Matt durch den letzteren nicht nur in der Ecke sondern auch bei Mitwirkung des Königs am Rande überhaupt erzwungen werden. Die einfachsten Arten beider Fälle werden durch nachfolgende zwei Compositionen illustrirt.



Bauermatt in zehn Zügen.

Bauermatt in zwanzig Zügen.

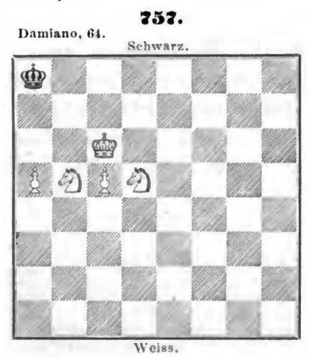
Zu Pos. 755, deren Lösung durch die Züge 1. Kc6, Kc8 (!) 2. Sb7. 3. Sd6, Ka7 (!) 4. b5, Kb8. 5. b6. 6. Sb4. 7. Kb5. 8. Ka6. 9. Sc6† Ka8. 10. b7‡ erfolgt, vergleiche man ein ähnliches Spiel von d'Orville: Weiss. Kh1. Sb6, d6. Bb5. Schw. Ka7. Bauermatt in sechs Zügen, durch 1. Sd5, Ka8! 2. b6. 3. Sb4. 4. Kg1, Kb8. 5. Sc6† 6. b7‡. — Die Spielweise zu Pos. 756 lautet: 1. Kc7. 2. Sb3, Ka6. 3. Sfd4. 4. Sc5. 5. Sde6. 6. Sf4. 7. e4. 8. e5. 9. Kb6, Kb8. 10. Sa6† Ka8 (!) 11. Sc7† 12. e6, Kc8. 13. Sa6. 14. Sg6, K∼. 15. Kc6, Kd8. 16. Kb7. 17. Sc7† 18. Sd5. 19. Sf6† Kd8. 20. e7∼. Weniger systematisch erscheint die Mattführung in folgenden zwei Erzeugnissen von Bone:

a) Weiss. Kf7. Se4, h7. Bg3. Schw. Kh5. Bauermatt in sechs Zügen durch 1. Shf6† 2. Kg8. 3. g4. 4. Sh5. 5. Sf4† 6. g5╪.

b) Weiss. Kg6. Sd4, g5. Be5. Schw. Kg8. Bauermatt in sechs Zügen durch 1. Sf7. 2. Sc6, Ke8 (!) 3. e6. 4. Kh7. 5. Sd6† 6. e7╪.

757.

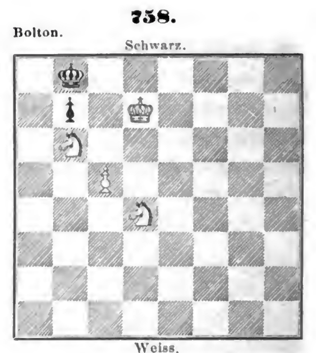
Damiano, 64.



Matt in 7 Z. durch den einen Bauer nach vorhergeh. Schach durch den anderen.

758.

Bolton.



Bauermatt in 16 Z. ohne zu schlagen.

Die Lösung zu 757 erfolgt durch 1. Sdc7† Kb8. 2. Sd6, Ka7. 3. Sc8† Kb8. 4. Kd7, Kb7. 5. a6† Kb8. 6. a7† Kb7. 7. c6╪. Die Spielweise zu 758 lautet: 1. Se6. 2. Sc7. 3. Sc8, b5 (!) 4. Sa6† Kb7. 5. Sb4, Kb8. 6. c6. 7. Sb6† Ka7. 8. S6d5, Kb8. 9. Sf4, Ka7. 10. Kc7. 11. Kb6. 12. Se6, Kc8. 13. Ka6. 14. Sd5, b4. 15. Sb6. 16. c7╪.

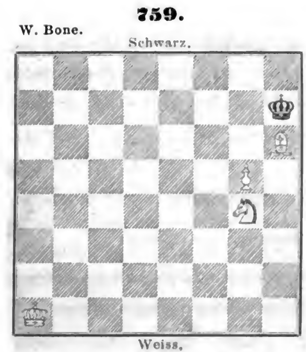
c. Laufer und Springer.

Auch diese beiden Figuren bedürfen zu geeigneten systematischen Wendungen noch der Mitwirkung von Bauern. In der Eckstellung vermögen sie mit nur einem Bauer, ohne directes Zuthun des eigenen Königs, das Matt herbeizuführen, vgl. Pos. 759; ein Gegenstück am Rande überhaupt, unter wesentlicher Mitwirkung des Königs, findet sich in der Nebenposition (760). Von mehr künstlichem Charakter ist nachstehendes Erzeugniss, No. 168 in Alex. Enc. VI: Weiss. Ke5. Lf5. Sf4. Bh4. Schw. Kh6. Bh5. Matt in 7 Z. durch 1. Ke6. 2. Sg6, Kg8 (!) 3. Kf6, Kh7. 4. Kf7. 5. Kf8. 6. Se5† 7. Sf7╪. (Vgl. S. 345 oben.)

759.

W. Bone.

Schwarz.



Weiss.

Bauermatt in sechs Zügen.

760.

W. Bone.

Schwarz.

Weiss.

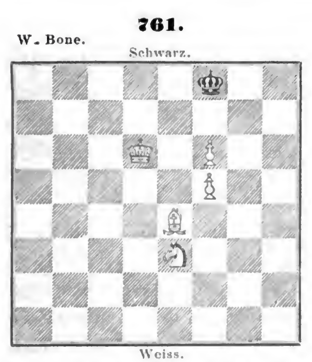
Bauermatt in neun Zügen.

Lösung zu 759: 1. Se5, Kh8 (!) 2. g6. 3. Ka2 (Zuggewinn!) 4. Sg4. 5. Sf6† 6. g7 ╪. — Lösung zu 760: 1. Sc6† Ke8. 2. Kg6, Kf8. 3. Ld5. 4. e6. 5. Kh7. 6. Kh8. 7. Le4. 8. Lg6† 9. e7 ╪. Einen zusammengesetzteren Charakter haben nachfolgende Positionen:

761.

W. Bone.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 7 Z. durch den unteren Bauer nach vorhergeh. Schach durch den oberen.

762.

Schwarz.

Weiss.

Bauermatt in acht Zügen, ohne zu schlagen.

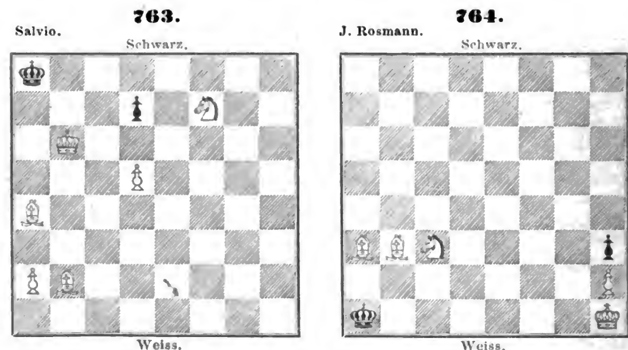
Zu Pos. 761, deren Lösung durch 1. Ld5. 2. Kc7. 3. Sc4. 4. Se5. 5. Sd7† Ke8. 6. f7†. 7. f6 ╪ erfolgt, vergleiche man die unter 98 auf S. 104 gegebene Composition, deren nachträgliche Lösung sich auf S. 371 unten findet. Die Spielweise zu Pos. 762 lautet: 1. Kf5, Kg8 (!) 2. Kf6. h5 (!) 3. Ld3, h4. 4. Lg6, h3, 5. Lf7†

Kh8. 6. Sf8, h2. 7. g6. 8. g7 ╪. — Als ein mehr künstliches Erzeugniss möge hier schliesslich noch eine Aufgabe von d'Orville Platz finden: Weiss. Kb1. Lb3. Sc6. Ba6, b4. Schw. Ka8. Bb5. Matt in 6 Z. durch Ba6, durch 1. Lc4, bc. 2. b5. 3. b6. c2† 4. Ka2, c1S† 5. Ka3, S∾. 6. b7 ╪.

III. Drei leichte Officiere.

a. Lauferpaar und Springer.

Man sehe zunächst die Anwendung dieser Kräfte zu besonderem Zwecke in Pos. 585 S. 371, sodann die nachfolgenden Positionen.



Matt durch B d5 in elf Zügen. — Selbstmatt in neunzehn Zügen.

Zu Pos. 763, deren Lösung mit den Zügen 1. Le5, d6. 2. Lc6† 3. a3, Kc8 (!) 4. a4, Kb8. 5. a5, Kc8. 6. a6, Kb8. 7. Lb7, de. 8. d6. 9. Lc6. 10. a7† Kc8. 11. d7 ╪ intendirt ist, vergleiche man ein Bauermatt aus den Strassburger Geheimnissen, dessen auf 10 Züge gerichtete Forderung sich bis auf 7 Züge abkürzen lässt: Weiss. Kc6. Lc1, f1. Sb1. Ba6. Schw. Ka8. Ba7. Statt 1. Lh3. 2. Sa3. 3. Sc4. 4. Sb6, ab. 5. Lf4† Ka7. 6. Lc8, Ka8. 7. Lb7† 8. Le5. 9. Ld4† 10. a7 ╪, durch 1. Sa3. 2. Kd7. 3. Sb5. 4. Le3. 5. Lg2† 6. Lb6, ab. 7. a7 ╪. — Die Spielweise zu Pos. 764 lautet: 1. Sa4. 2. Lb4. 3. Lc3. 4. Sb6. 5. Sd5. 6. Sb4. 7. Lc4. 8. Ld3. 9. Sc6. 10. Se5. 11. Sc4. 12. Ld4. 13. Le3. 14. Sd6. 15. Se4. 16. Sc3† 17. Le4. 18. Ld2. 19. Lg2, hg ╪.

b. Springerpaar und Laufer.

Eine mehr praktische Benutzung dieser Figurenmacht findet sich in Pos. 296 Seite 220; dazu vergleiche man andererseits ein dem Charakter der Endspiele sich näherndes Erzeugniss: Weiss: Kg6. Le8. Sf5, g5. Schw. Ke5. Matt in 6 Z. durch 1. Lf7, Kf4. 2. Kf6, Kg4. 3. Ld5, Kf4. 4. Sh3, Kg4. 5. Lg2, Kh5. 6. Lf3 ╪.

765.

d'Orville.

Schwarz.



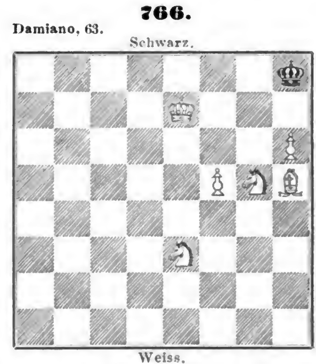
Weiss.

Feldmatt in sieben Zügen auf d5.

766.

Damiano, 63.

Schwarz.



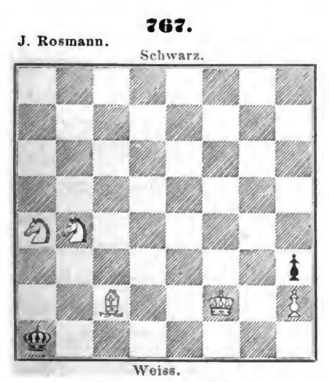
Weiss.

Bauermatt in sieben Zügen nach vorhergehendem Bauerschach.

767.

J. Rosmann.

Schwarz.



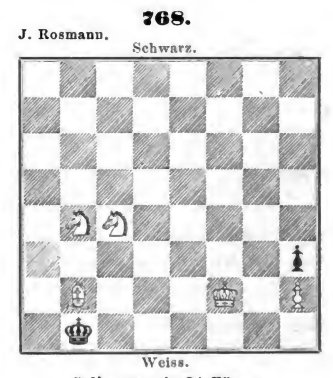
Weiss.

Selbstmatt in 20 Zügen.

768.

J. Rosmann.

Schwarz.



Weiss.

Selbstmatt in 21 Zügen.

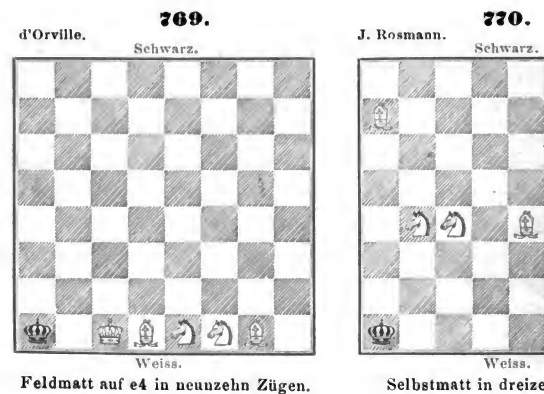
Die Spielweise zu Pos. 765 lautet: 1. Ld7, Ke5 (!) 2. Ke3. 3. Sf5. 4. Sfd6. 5. Sc8. 6. d4† 7. Sb6 ╪. Zu Pos. 766, deren

Lösung durch 1. Lf3. 2. Le4. 3. Sg4. 4. Se5. 5. Sef7† 6. h7† 7. f6 ‡ erfolgt, vergleiche man noch ein Bauermatt von Schmidt: Weiss. Kd2. Lh3. Sd5, g4. Ba3, a4, c2, e5, f4, g3, h5. Schw. Kc4. Bc5, e7. In 9. Z. durch den fBauer: 1. Sb6† 2. c3† 3. Lg2† 4. Sh6. 5. Lf1, c5. 6. Ld3, cd. 7. Ke3, d2. 8. Ke4, d1D. 9. f5 ‡.

Die intendirten Spielweisen zu vorstehenden Positionen lauten: a) 767. 1. Lb3. 2. Sc2. 3. Sa3. 4. Lc2. 5. Le4. 6. Sc4, Kc1 (!) 7. Ld3. 8. Kf1. 9. Kg1. 10. Se3† Kc1 (!) 11. Sa2† 12. Kh1. 13. Sc3. 14. Le2. 15. Lg4, K∾. 16. Sd1. 17. Se3. 18. Sg2. Kf1 (!) 19. Sd2† 20. Lh5, hg ‡. b) 768. 1. Lc3. 2. Sa3. 3. Lb2. 4. Sc4† 5. Sd6. 6. Se4† 7. Kg1, K∾. 8. Lc1, K∾ (mit Ausnahme von Kd1, worauf sofort Lg5 folgt.) 9. Sf2. 10. Sc2, K∾. (falls Ke2, so zunächst Sd4†) 11. Lg5. 12. Sd4† 13. Se4. 14. Kh1. 15. Sc3, Kf2 (!) 16. Ld2. 17. Sd5. 18. Sf4. 19. Sg2, Kf2 (!) 20. Le1†. 21. Lg3, hg ‡.

IV. Lauferpaar und Springerpaar.

Als einfachsten Fall, der mehr im künstlichen Sinne den Charakter des Endspieles hat, sehe man zunächst ein Erzeugniss von Bone: Weiss. Kd8. Ld3, d4. Sc6, e6. Schw. Kd6. Matt in 6 Zügen durch 1. Lc4, Kc6: 2. Sf8, Kd6 (!) 3. Sd7. 4. Lc5. 5. Lb5. 6. Lc6 ‡.



Feldmatt auf e4 in neunzehn Zügen. — Selbstmatt in dreizehn Zügen.

Die Lösung zu 769 erfolgt durch die Züge 1. Lc5. 2. Kc2. 3. Kc3, Ka2 (!) 4. Lb3† Kb1 (!) 5. Ld6, K∾. 6. Sg3. 7. Sc2, Kc1 (!) 8. La2. 9. Kd3. 10. La3† 11. Sb4. 12. Ke3. 13. Sd3, Kc2. 14. Ke2. 15. Sf5. 16. Se3† 17. Ld6, Kd4. 18. Le5† Ke4. 19. Ld5 ╪. Aus dem Gebiete des Bauermatt mag hier ein Erzeugniss von demselben Componisten Platz finden: Weiss. Kg2. Lb2, h5. Sb6, e4. Bd3. Schw. Kf5. Be6, f4. In 8 Zügen durch 1. Sd7, e5. 2. Sf8, f3†. 3. Kf2, Kf4. 4. La3. 5. Le7. 6. Sg6† 7. Sc5, e4. 8. de╪. — Die zu Pos. 770 intendirte Spielweise lautet: 1. Ld5. 2. Ld4. 3. Le4. 4. Le3. 5. Sc6, K∾. 6. Sd4, Ke1 (!) 7. Lg2, Kd1. 8. Lf3† Ke1. 9. Sd6, Kf1. 10. Ld2, Kf2. 11. S6f5. 12. Lh1, Kf2. 13. Sg3, hg╪.

V. Besondere Fälle.

a. Drei leichte Officiere derselben Art.

Das auf Grundlage der modernen Norm von der Bauerwandlung mögliche Zusammenwirken dreier Läufer oder Springer ist mit gesundem Sinne von der Problemcomposition zu eigentlichen Aufgaben, sowohl praktischen als künstlichen als systematischen Charakters, bisher fast gar nicht benutzt worden. Jene Zusammenstellung hat vielmehr beinahe ausschliesslich das theoretische Interesse herausgefordert und zu einigen Erzeugnissen von solcher Tendenz (vgl. Seite 169 ff.) Anlass gegeben. Man sehe in diesem Sinne über das Zusammentreffen dreier Springer die unter No. 168 Seite 170 gegebene Composition von v. Jänisch, sowie über den Fall dreier Läufer eine ebendaselbst citirte, von demselben Meister herrührende, Stellung (Weiss. Kh1. Lc2, f6. Bc3, d3, d4, f5. Schw. Kh3. Lb6. Sg6. Bb2, g3, h4), deren nächste, beiderseits beste, Fortsetzung 1. fg, g2†. 2. Kg1, La5 (!) 3. g7, Lc3: (!) 4. g8L (falls D oder T, so Patt durch 4. . . b1D. 5. Lb1: Ld4† 6. Ld4:) zu drei Läufern der weissen Partei und durch die ferneren Züge 4. . . Ld2 (!) 5. Le6† Kg3. 6. Le5, Kf3. 7. Ld5, Ke3. 8. Kg2: Lc3. 9. La2, Kd2. 10. Lb1 zu dem vorgeschriebenen Gewinnzwange hinführt. Da übrigens gegen den blossen König bereits zwei Läufer den Sieg erzwingen, so hat auch die Gruppirung dreier Stücke dieser Art nur ein geringeres Interesse; andererseits kann in gleichem Sinne die Anwendung dreier Springer um so mehr einen

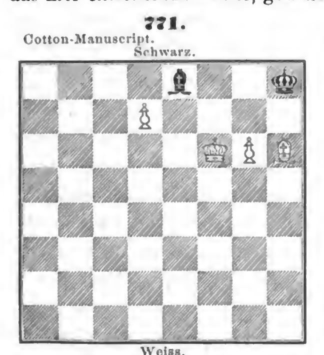
systematischen Werth erhalten, je weniger die eigentliche Theorie des Endspieles diesen Fall bisher berücksichtigt hat. Wir erinnern deshalb an die auf Seite 170 Mitte notirte Stellung von Bolton und lassen hier nachträglich zur weiteren Anregung ihr intendirtes Hauptspiel folgen: 1. Se4, Kf5. 2. Ke3, Ke5 (!) 3. S6g5, Kf5. 4. Sf3, Kg4. 5. Sd4, Kh4. 6. Sf5† Kg4. 7. Sg7, Kh4. 8. Kf2, Kg4. 9. Sg6, Kh3. 10. Sf6, Kh2. 11. Sf4, Kh1. 12. Sf5, Kh2. 13. Sg4† Kh1. 14. Sg3 ‡.

b. Leichte Officiere alterthümlicher Art.

Es handelt sich hier vorzüglich um das Zusammenwirken des Feldherrn mit anderen leichten Officieren, sowohl mit dem alterthümlichen Laufer als mit dem Springer, dessen Gangweise stets dieselbe war. Eine Stellung aus dem alten Cotton-Manuscript (Pos. 771) fordert das Matt in der Ecke, gestattet aber nur eine singuläre (vgl. S. 163) Lösung, da die vorhandenen Mittel für alle Fälle nicht ausreichen. Es ist klar, dass das Eckmatt nur durch den Bauerzug g6—g7 erfolgen kann: Weiss muss deshalb im ersten Zuge den feindlichen Laufer schlagen, der sonst den entscheidenden Bauer rauben würde. Nach 1. deF, Kg8. 2. Fd7, Kh8. 3. Lf4, Kg8. 4. Ld6, Kh8. 5. Kg5 lässt sich zwar in dem Falle von 5... Kg7. 6. Fe6, Kh8 durch 7. Kh6, Kg8. 8. Ff7† Kh8. 9. g7 ‡ das Ziel erreichen; wenn aber Schwarz 5. . . Kg8 und auf 6. Kh6 dann Kh8 erwidert, so wird das Matt unmöglich, da weder Feldherr noch alterthümlicher Laufer ein Tempo, das hier entscheiden würde, gewinnen können.

771.

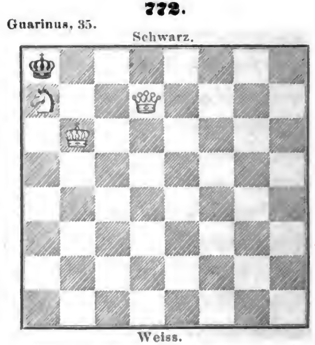
Cotton-Manuscript.



Kann Weiss das vom alten Problematiker geforderte Eckmatt (auf h8) erzwingen?

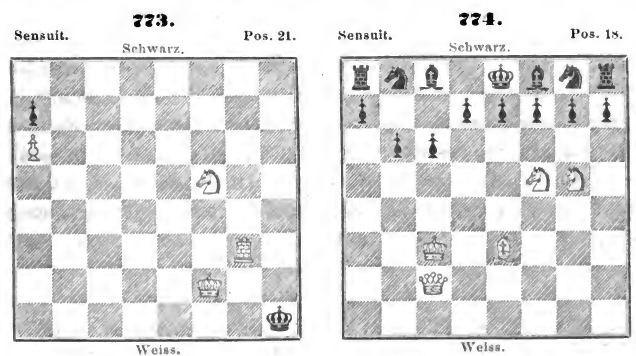
772.

Guarinus, 35.



Matt in acht Zügen.

Die zu Pos. 772 intendirte Spielweise ist correct und erzwingt das entscheidende Tempo im geeigneten Momente: 1. Sb5, Kb8. 2. Sd4, Ka8. 3. Sc2, Kb8. 4. Sb4, Ka8. 5. Kc7, Ka7. 6. Fc6, Ka8. 7. Fb7† Ka7. 8. Sc6 ╪. — Ueber die Verwendung von Springer und Feldherren zum Selbstmatt findet sich im alten Cotton-Manuscript folgendes Beispiel: Weiss. Kd7. Sf6. Fb5. Bb6, c6, f5. Schw. Ka8. Bh6. Das Selbstmatt kann in ungefähr 30 Zügen dadurch erzwungen werden, dass nach der Einleitung 1. Sh5. 2—4. f5—f8 F. 5—9. Ff8—h2, Weiss die beiden anderen Bauern zu Feldherren macht und dann mit ihrer wie des Springers und eigenen Königs Hülfe den feindlichen König entlang der Linien a8—a1—f1 treibt. Die Schlussstellung Weiss. Kh1. Sd4. Fd2, d3, f3, h2. Schw. Kf2. Bh2. führt dann durch Fg2, hg ╪ zum vorgeschriebenen Ziele.



Matt durch den Bauer als Feldherr in zwölf Zügen.

Matt in acht Zügen.

In Betreff der Forderung zu Pos. 773 erinnere man sich zunächst an die Erläuterung zu den verwandten Beispielen unter Pos. 587 und 588 auf Seite 372. Der besondere Fall (vgl. Nachtrag zu S. 135), dass der entscheidende Bauer als Officier das Ziel herbeiführen soll, ist also schon in alter Zeit vorgekommen; doch wird diese Abart vom gewöhnlichen Bauermatt schon damals als ausdrückliche Vorschrift in die Forderung mit aufgenommen. Die Formel derselben geht dahin, dass die weisse (im Originale rothe) Partei in 12 Zügen das Matt mit dem Bauer erzwinge, aus welchem ein Feldherr werden soll, und zwar aus dem Bauer, welcher einen Schritt vor dem feindlichen steht. Der

etwas ungenaue Originaltext lautet: *Les Rouges commencent et mattent le Roy blanc en douze traictz du pion, de quoy il sera dame et celluy Pion en a (= a6) ung deuant soy qui est noir* (? statt *rouge !*). Das hiernach entscheidende Vorspiel 1. Tc3, Kh2. 2. Tb3, Kh1. 3. Sg3† Kh2. 4. Sf1† Kh1. 5. Tb6 (Bahnzwangopfer, vergl. S. 316 oben), ab wird im Originale folgendermassen angedeutet: *Joue ton Roc en A* (= c3) *et en B* (= b3), *joue de ton chevalier en C* (= g3) *et luy donne eschec, en D* (= f1) *et luy redonne eschec, et joue de ton Roc en E* (= b6) *en prinse du Pion noir et fault qu'il te preigne* (Zugzwang!). Das darauf folgende Hauptspiel beruht dann darauf, dass der neu gewonnene Feldherr von seinem Rechte des Sprunges im ersten Zuge Gebrauch macht: 6. a7, b5. 7. a8F, b4. 8. Fc6 (springt!), b3. 9. Fd5, b2. 10. Fe4, b1F. 11. f3, F∾. 12. Fg2 ‡; das Original lautet: *Et puis fais ta dame de ton pion et saulx trois poings de ta dame du premier traict et viens selon les poins* (g2), *donne le mat.* — Pos. 774 giebt ein Beispiel vom Zusammenwirken des Feldherrn und alterthümlichen Laufers mit beiden Springern, welche den feindlichen König zur entscheidenden Schlusswendung durch die erstgenannten Officiere auf bekannte Weise (vergl. Pos. 130, sowie Seite 479 das Beispiel aus dem M.-S. 7515) herantreiben: 1. Sg7‡ Kd8. 2. Sf7‡. 3. Se8† 4. Sd8† 5. Sc7† 6. Sb7† 7. Fb3† Ka3. 8. Lc1 ‡.

VIERTES KAPITEL.

Bauern.

Der einzelne Bauer, ohne Anlehnung an Officiere, hat fast gar keine systematische Gewalt; in gewissen Stellungen kann aber die vereinigte Thätigkeit mehrerer Bauern, welche den König wie in einem Netze umschliessen, entscheidenden Zwang ausüben. Dabei kommt in systematischem Sinne die Möglichkeit der Umwandlung weniger zur Geltung; es handelt sich vielmehr grundsätzlich um das selbstständige Zusammenwirken der Bauern an sich. Doch kann andererseits auch der für die Umwandlung eines unter ihnen zu erzwingende Weg systematisches Interesse bieten, und bei dieser Voraussetzung lassen sich die hierher gehörigen Erzeugnisse zunächst nach Wegfall oder Einschluss der Umwandlung scheiden.

In praktischem wie exceptionellen Sinne waren reine Bauerspiele schon in alter Zeit beliebt; ausserdem haben manche in die eigentliche Theorie des Endspieles übergegangene Beispiele eine gewisse systematische Färbung. Zu Greco's Zeit war in Italien das Studium von Stellungen wie die folgende: Weiss. Ke1. Ba2, b2, c2. Schwarz. Ke8. Bf7, g7, h7 sehr üblich; man vergl. hierüber vorzüglich v. d. Lasa's Erinnerungen Seite 140 ff. und Seite 153, sowie Schachztg. von 1860 S. 310. Die ältesten uns erhaltenen Beispiele, zum Theil exceptionellen Charakters, finden sich in dem alten Cotton-Manuscript, welches leider die intendirten Forderungen wie Lösungen nicht hinzufügt; einige Stellungen solcher Art mögen hier Aufnahme erhalten: a) Weiss. König fehlt. Ba3, b2, c3, d2, e3, f2, g3, h2. Schw. Kc5. — b) Weiss. Kd1. Bc2, d2, e2, f2. Schw. Kd5. — c) Weiss. Ke2. Ba3, c3, e3, g3. Schw. Ke4.

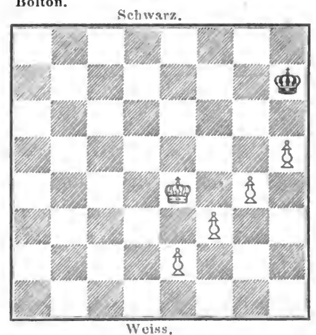
I. Ohne Umwandlung.

Zur Unterscheidung von Positionen aus anderen Ideenkreisen verweisen wir vorzüglich auf No. 315 Seite 227 und fügen hier noch eine Aufgabe von d'Orville hinzu, deren Inhalt schon mehr systematische Färbung hat: Weiss. Kd4. Ba2, b2, c2, d2. Schw. Kb4. Ba6, b5, c6. Matt in acht Zügen durch 1. a3† Ka5. 2. Kc5, b4. 3. ab† Ka4. 4. d3, a5. 5. b5, cb. 6. d4, b4. 7. Kc4, b3. 8. cb ǂ.

Die echt systematische Thätigkeit der Bauern ergiebt sich aus der Spielweise zu nebenstehender Composition: 1. Kf5, Kh6. 2. e4, Kg7. 3. Ke6, Kf8 (!) 4. Kd7, Kf7. 5. g5, Kg7. 6. f4, Kf8. 7. f5, Kf7. 8. f6, Kf8. 9. e5, Kf7. 10. e6† Kf8. 11. g6, Kg8. 12. e7, Kh8. 13. Ke6, Kg8. 14. Kf5, Kh8. 15. Kg4, Kg8. 16. Kg5, Kh8. 17. Kh6. Kg8. 18. f7† Kh8. 19. g7 ǂ. — Dazu vergleiche man die bereits unter No. 146 auf Seite 147 gegebene Stellung, deren Hauptspiel folgendermassen lautet: 1. Kf6, Kg8. 2. Ke7, Kg7. 3. g4, Kg6. 4. f4,

775.

Bolton.



Matt in 12 Zügen, ohne Umwandlung.

Kg7. 5. e3, Kg6. 6. e4, Kg7. 7. e5, Kg6. 8. Kf8, Kh7 (!) 9. Kf7, Kh6. 10. e6, Kh7. 11. g5, Kh8. 12. Kg6, Kg8. 13. e7, Kh8. 14. Kh6, Kg8. 15. g6, Kh8. 16. f5, Kg8. 17. f6, Kh8. 18. Kg5, Kg8. 19. Kh5, Kh8. 20. Kh6, Kg8. 21. f7† Kh8. 22. g7‡. — Endlich mag noch ein ähnliches Beispiel von Trev. Shastree hier Anschluss finden: Weiss. Kb6. Be6, f6, g5, g6, h6. Schw. Kd8. Matt in zwölf Zügen durch 1. Kb7, Ke8. 2. Kc7, Kf8. 3. Kd7, Kg8. 4. e7, Kh8. 5. Ke6, Kg8. 6. Kf5, Kh8. 7. Kg4, Kg8. 8. Kh4, Kh8. 9. Kh5, Kg8. 10. f7† Kh8. 11. g7† Kh7. 12. g6‡.

II. Mit Umwandlung.

Die Umwandlung kann im Allgemeinen gestattet oder ausdrücklich dadurch beschränkt werden, dass die Wahl gewisser Figuren, namentlich der Dame, ausgeschlossen bleibt. Ueber den letzteren Fall sehe man nebenstehende Composition, welche zugleich von der möglichst selbständigen Thätigkeit der Bauern, ohne Hülfe ihres Königs, ein Beispiel giebt, dessen Inhalt sich freilich dem künstlichen Ideenkreise nähert: 1. f6, Kg8. 2. d6, Kf8. 3. d7, Kg8. 4. e6, Kf8. 5. e7, Kg8. 6. d8L, Kh8. 7. e8S, Kg8. 8. Le7, Kh8. 9. Sg7, Kg8. 10. Se6, Kh8. 11. Ld6, Kg8. 12. Le5, Kh8. 13. Ld4, Kg8. 14. f7‡.

776.

Koch.

Schwarz.

Weiss.

Matt durch Bf5 in 14 Zügen, ohne Damenwandlung.

Sind die Modalitäten der Umwandlung gleichgültig, so knüpft sich natürlich das ganze Interesse an die Erzwingung des Avancement überhaupt. Die meisten Stellungen solcher Art fallen jedoch in das Gebiet des theoretischen Endspiels; man sehe z. B. folgende von Cochrane gegebene Composition: Weiss. Kh3. Ba5, b4, c4. Schw. Ka6. Bf5, g5, h4. Der Anziehende gewinnt; z. B. Weiss durch 1. c5, Kb5. 2. Kh2, g4. 3. Kg2, f4. 4. Kg1, h3. 5. Kh2, Ka6. 6. c6, Ka7. 7. b5, Ka8. 8. c7, Kb7. 9. b6, Kc8. 10. a6, f3. 11. Kg3, Kd7. 12. a7 und gewinnt. — Auf der anderen Seite kann das Avancement der Bauern auch eine künstliche

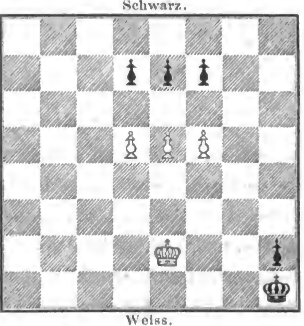
Färbung annehmen, was z. B. bei einigen Erzeugnissen aus alter Zeit, in welchen der Bauer zum Feldherrn wird, stattfindet: a) Guarinus, No. 15: Weiss. Kf6. Be6, g6. Schwarz. Kf8. Ba6. Durch 1. e7 † Kg8 (!) 2. e8F, Kh8 (!) 3. Kf7, a5. 4. Kf8. 5. Ff7. 6. Fg8, a2. 7. g7 ╪. b) Cotton-Manuscript, No. 7: Weiss. Kd6. Bc6, e6. Schw. Kd8. Bd3; mit der ausdrücklichen (unnatürlichen) Vorschrift, dass Bauer d3 sich nicht eher bewege, als bis sein König patt steht. Es ergiebt sich daraus folgende vermuthlich intendirte Spielweise: 1. e7 † Kc8 (! falls Ke8, so 2. Ke6. 3. c7 etc.) 2. e8F, Kb8 (!) 3. Kc5, Kc7. 4. Fd7, Kb8 (!) 5. Kb6, Ka8. 6. Fc8, Kb8. 7. Fb7, d2. 8. c7 ╪.

Die eigentlich systematische Erzwingung des Bauer-Avancement endlich mag durch nebenstehende Composition illustrirt werden, deren intendirtes Hauptspiel aus den Zügen 1. Kf2, e6 (!) 2. d6, ef (!) 3. Kf1, f4. 4. Kf2, f3. 5. Kf1, f2. 6. Kf2: f5. 7. e6, f4. 8. Kf1, f3. 9. Kf2, de. 10. d7, e5. 11. d8D, e4. 12. Dd1 ╪ besteht.

777.

Hermann Pollmächer. Ill. F.-K. 1858.

Schwarz.



Matt in zwölf Zügen.

ANHANG.

I. Nachtrag.

Zusätze, Lösungen, Berichtigungen.

Zu Seite 5.

1. Zweiter Satz, Zeile 6—12. — Beweis für die hier aufgestellte Behauptung liefern ältere Problemerzeugnisse, welche gewöhnlich die Forderung und ihre Ausführung in beschreibender Weise zusammenstellen und nicht selten in ersterer schon durch umständliche Andeutungen die Pointe der Lösung oder den theilweisen Inhalt der Aufgabe mehr oder weniger verrathen. Dahin gehören, abgesehen von genauer Angabe der Modalitäten oder Bedingungen, unter Anderem die Bestimmung, dass ein feindlicher Bauer zur Damenwandlung gelangen solle (vergl. Damiano 54, S. 453 oben, mit der Fassung, dass Weiss ein Bauermatt gebe, obgleich der feindliche Bauer zur Dame werde), ferner dass ein feindlicher Bauer nicht eher, als bis sein König patt steht, ziehen dürfe (Cotton-Manuscript, vgl. S. 490 unten), u. dergl. m.

Zu Seite 12.

2. Zu Position 1. — Die ältere Problemcomposition, bei welcher die Grenzen zwischen Aufgabenwesen und praktischer Spielführung vielfach in einander laufen, benutzte häufiger die ursprüngliche Aufstellung der Stücke, namentlich für die Gegenpartei, um gewisse Problemforderungen daran zu knüpfen. Es ist zunächst das sogenannte Doppelspringertreiben, welches dergleichen Erzeugnissen zu Grunde

liegt, man sehe Pos. 774 S. 487, ferner die auf S. 479 notirte alte Composition, und vergleiche dazu noch ein Beispiel aus dem alten Druckwerkchen Sensuit.

Sensuit, pag. 15.

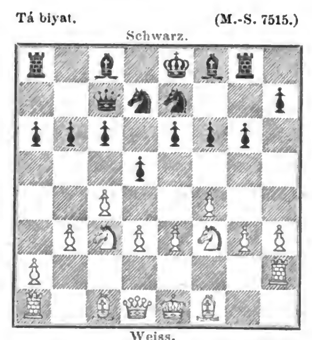
Schwarz.

Weiss.

Matt in fünf Zügen nach alter Spielweise durch 1. Sg7† 2. Sf7† 3. Se8† 4. Se8† 5. Sc7.

Tá biyat. **(M.-S. 7515.)**

Schwarz.



Weiss.

Eine Normalposition für die Eröffnung des Spieles nach alten Regeln. Stand nach dem 10. Zuge.

Die vorgerückte Stellung von König und Feldherr trotz der unbewegten Bauerreihe a2—h2 erklärt sich aus dem Rechte jener Figuren zum Sprunge im ersten Zuge. Abgesehen hiervon hat sich der alte Problematiker wohl den Umstand gedacht, dass Schwarz mit seinem Feldherrn bereits in den ersten Zügen manövrirt und ihn dabei eingebüsst habe. Im Uebrigen wollte er vermuthlich die Möglichkeit illustriren, wie die eine Partei bereits im Anfange der Partie schnell das Ziel erreichen könne. Spiele solcher Art erinnern an die sogenannten Anfängermatts der neueren Zeit, das „Schäfermatt“ und „Narrenmatt“, auf welche die Schlussworte im Texte zu Position 1 anspielen. Ihrer inneren Tendenz nach gehören diese Mattarten, da sie auf Seite der Gegenpartei möglichst ungünstige Züge voraussetzen, in die Kategorie der Pos. 19 auf S. 26; doch giebt es auch aus der älteren Zeit Beispiele von ähnlichem Charakter, welche durch vorgeschriebene Unthätigkeit der Gegenpartei den Mangel jedes Widerstandes derselben zur Voraussetzung haben; man vergleiche Anm. 5 S. 306 sowie unten No. 16 des Nachtrages. Endlich mag aus der älteren Problemcomposition noch eine dritte hierher gehörige Klasse von Stellungen erwähnt werden, welche gewissermassen als Normalpositionen für die Eröffnung nach alter Spielweise anzusehen sind. Sie stellen eine Art Aussatz vor und

wurden als Musteranfänge von den Arabern *Tá biyat* d. i. Ausstellen der Leute in Schlachtordnung genannt. Im bekannten Schachmanuscript unter No. 7515 des britischen Museum finden sich elf solche Stellungen, nach den alten Meistern betitelt, welche sie wahrscheinlich durch praktisches Spiel erprobt und dann empfohlen hatten.

3. Position 2. — Bei älteren Problematikern waren endspielartige Aufgaben mit dem einzelnen Thurm sehr beliebt; man vergleiche die betreffenden Erörterungen auf Seite 338 oben und Seite 434 unten. Die an der letzteren Stelle angedeutete alte Position kehrt sowohl im Manuscript des Nicholas de St. Nicolai als im *Sensuit* wieder und ist einer von Guarinus unter No. 72 seiner Sammlung mitgetheilten Stellung (Weiss. Kc6. Tf5. Schw. Ke8.) sehr ähnlich. Die dazu gegebene Ausführung mag als älteste Art der Unterweisung über das Thurmmatt hier Platz finden: Albi mattabunt regem nigrum, sive rex niger debeat primo trahere sive albus. Si rex niger habet tractum, tu trahe roccum tuum in A (=c5) et dabis mat in B (=c8); si albi, primo trahe regem in C (=d6) et in secundo dabis mat de rocco (Tf8 ╪).

Zu Seite 14.

4. Ueber die im zweiten Absatze erwähnten Wettspiele vergleiche man die näheren Andeutungen auf Seite 164 unten. — Ferner über die unten in der Note besprochene symbolische Composition des Telegraphen sehe man Pos. 96 Seite 103.

Zu Seite 15.

5. Die zu Pos. 5 angedeutete Spielweise stützt sich auf folgende nächste Fortsetzung: 1. . . Dc3╪ 2. Kd6: Dd4† 3. Kc7, De5╪ 4. Kd7: c5. 5. Kc8 (!), Kb2. 6. a4, b4. 7. a5, a1D. 8. a6, De8† 9. Kc7, De7† 10. Kc6, Dh1† 11. Kb5, Df1† 12. Kc6, Df3† 13. Kb5, Dfe2† 14. Kc6, Dc6† 15. Kb5, Dh7: u. s. w.

Zu Seite 16.

6. In Pos. 6 muss der Druckfehler einer schwarzen Dame auf b8 durch ihre Wandlung in den schwarzen König berichtigt werden.

7. Zu der in Anmerkung 11 angedeuteten Reconstruction von Partien vergleiche man noch ein weiteres Beispiel in der Schachzeitung von 1861 Seite 212—213.

Zu Seite 17.

8. Specialien über das im Texte angedeutete allgemeine Selbstmattproblem finden sich auf Seite 383 bis 385 (Pos. 598—600.)

Zu Seite 18.

9. Oben ad No. 2. — Der innere Grund für die aufgestellten Behauptungen liegt vorzüglich in dem Umstande, dass die Ergänzung einer unvollständigen Position mehr eine Compositions-Leistung als eigentliche Lösungsthätigkeit erfordert. Vgl. übrigens Nachtrag No. 20.

10. Mitte ad No. 3. — Die erwähnten alten Stellungen ohne den König der handelnden Partei sind, wie viele spätere, namentlich im systematischen Ideenkreise recipirte, Beispiele darthun werden, gar nicht selten und keinesweges aus bloss absichtsloser Flüchtigkeit zu erklären; man vgl. z. B. die auf Seite 462 unter c) erörterte Aufgabe 63 von Guarinus.

Zu Seite 20.

11. Position 7. Lösungen: a) Selbstmatt auf h8 in 14 Zügen durch 1. S8a7† Kc4. 2. Tc3† Kd5. 3. Sb4‡ Kd6. 4. Sb5† Ke7. 5. Lh4† Ke8. 6. Tg8† Lf8. 7. Dh5† Tf7. 8. Lc6† Td7. 9. Sd3: ed. 10. Td3: e4. 11. Ta3, e5. 12. Le7, Ke7: 13. De5‡ Kd8. 14. Tf8‡ Tf8 ╪. — b) Bauermatt in 16 Zügen durch 1.—8. wie vorhin. 9. Td3: ed. 10. e4, d2. 11. Sd4, b5 (!) 12. Lb5: ed. 13. e5, d3. 14. Sd5, ed. 15. e6, d4. 16. ed ╪. — c) Einfaches Matt in 7 Zügen durch 1. Ka8, Kc4 (!) 2. Tc2† Sc2: 3. Se5‡ Se5: 4. De6‡ Td5. 5. La6† b5. 6. Lb5‡ 7. Da6 ╪. Variante: 1... Le7. 2. Sa7† Kc5. 4. Tc3† 5. Lf2† Sf2: 6. Df2‡ 7. fe ╪. In Deutschland zuerst gefunden von R. Mangelsdorf in Leipzig.

Zu Seite 26.

12. Ueber durchgreifende Anwendung von Spielmomenten sehe man die unter No. 2 des Nachtrages erwähnten Anfängermatts und normalen Eröffnungspositionen der alten arabischen Meister. — In Betreff der Rochadecompositionen dagegen vergleiche man die auf S. 338 unten sowie unter Pos. 737 S. 470 gegebenen Beispiele. Ferner möge hier das auf S. 26 unten citirte Erzeugniss von J. Br. (= Wilhelm Blücher) Platz finden: Weiss. Ke1. Ta1, c4. Se6, h2. Ba2, b5, f5, g5. Schw. Kd7. Le8. Sc8. Bc5, e7, f3, f7. Matt in 4 Zügen durch

1. bc (en pass.)† Kd6. 2. 0—0—0† Ke5. 3. Sg7, ∼. 4. Sg4 ╪. Endlich sehe man noch die unter No. 20 des Nachtrages angedeuteten Spielpositionen mit der Aufgabe, den zum nachfolgenden Matt geeigneten Zug zurückzustellen.

Zu Seite 27.

13. Oben im Texte vor den Anfangsworten „Der beabsichtigte Inhalt“ ist die Nummer 1 zu ergänzen. Ausserdem ist noch in Pos. 20 der Druckfehler des schwarzen Königs auf h4 zu berichtigen; auf diesem Felde muss nämlich das Oberhaupt der weissen Partei stehen.

Zu Seite 28.

14. Zu Pos. 23. In diese Kategorie fallen ihrer inneren Tendenz nach vornehmlich auch die sogenannten Anfängermatts, welche natürlich schon um der Position willen, soweit sie als Aufgaben gestellt werden, einen exceptionellen Charakter haben: a) Das Narrenmatt. 1. f2—f3, e7—e5. 2. g2—g4, Dd8—h4 ╪. b) Das Tollmatt oder noch besser Strafmatt. 1. e2—e4, e7—e5. 2. Dd1—h5, Ke8—e7. 3. Dh5—e5 ╪. Schwarz rückt im zweiten Zuge aus Tollkühnheit mit seinem Könige vor, oder noch besser wird fingirt, dass er aus Zerstreuung oder übertriebener Hast, ein Königsgambit zu geben, seinen f-Bauer berührte und dann des unmöglichen Zuges halber zur Strafe seinen König ziehen musste. c) Das Schäfermatt. 1. e2—e4, e7—e5. 2. Lf1—c4, Lf8—c5. 3. Dd1—h5, d7—d6. 4. Dh5—f7 ╪, oder 3. Dd1—f3, Sb8—c6. 4. Df3—f7 ╪.

15. Die Unterschrift zu Pos. 23 muss statt „Mattcomposition in 3 Z.“ lauten: „Mattzusammenstellung in drei Zügen.“

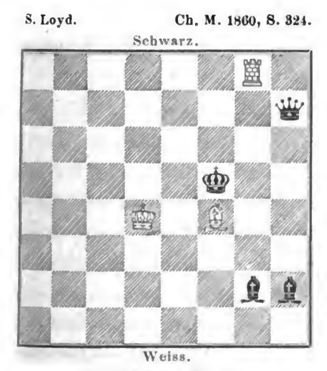
Zu Seite 29.

16. Zu der im Texte oben erwähnten Problemart vgl. man zunächst das in Note 5 Seite 307 aus Guarinus notirte Beispiel sowie folgende Stellung aus dem Cotton-Manuscript, welche sich durch die vertauschte Stellung von Lauferpaar und Springerpaar auszeichnet: Weiss. Ke1. Dd1. Ta1, h1. Sc1, f1. Lb1, g1. Bb2—g2. Schwarz. Ke8. Dd8. Th8, h8. Sc8, f8. Lb8, g8. Ba7, b7, d7, f7, h7. Matt in fünf Zügen durch 1. Ta3 oder h3, Schwarz pausirt. 2. Sg3, Schw. p. 3. Se4. Schw. p. 4. Te3, Schw. p. 5. Sd8 oder Sf6 ╪.

17. Was die eigentlichen Mattzusammenstellungen (vgl. Pos. 23), welche die Mitwirkung der Gegenpartei zum vorgeschriebenen Ziele in Anspruch nehmen, betrifft, so haben diese nach der Anregung des Autors (vgl. Sz. 1854 S. 453) zunächst in der amerikanischen Monatsschrift (1860 S. 324) und dann auch im Illustrirten Familien-Journal (Aufgabe XCIX, ferner CIV, CV und 253) weitere Beachtung gefunden.

S. Loyd. Ch. M. 1860, S. 324.

Schwarz.



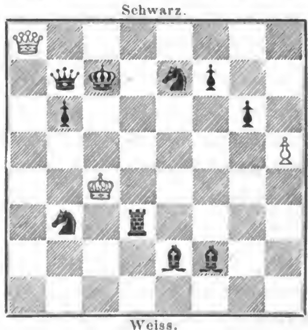
Weiss.

Schwarz am Zuge.

Mattzusammenstellung im vierten Zuge.

A. Barbe. Vgl. Ill. F.-J. Aufg. 253.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz am Zuge.

Mattzusammenstellung im vierten Zuge.

Die zur amerikanischen Stellung intendirte Spielweise beruht auf den Zügen 1. . . Lf3. 2. Kc4, Ke4. 3. Td8, Df5. 4. Td4 ‡. Laufer h2 dient zur Vereitlung der Nebenlösung 1. . . Lf3. 2. Lg5, Lg4. 3. Te8, Dg6. 4. Te5, die an 4. . . Le5: scheitert. Gleichwohl bleibt eine Nebenlösung möglich, und zwar mit Hülfe des Abzuges durch 1. . . Kf6. 2. Ta8, Kg7. 3. Lb8, Kh8. 4. Le5 ‡, wobei offenbar Lg2 überflüssig ist. — Das Spiel zu der anderen Stellung lautet: 1. . . Dh1. 2. Da1, Kb7. 3. Dh1† Ka6. 4. Da8 ‡. Die später im Illustr. Familien-Journale angewendete Bezeichnung „Selbstmatt ohne Zwang" für dergleichen Aufgaben ist nicht recht treffend, da sie nur die negative Seite im Verhältniss der Parteien heraushebt, während in positivem Sinne beide Parteien zu dem gemeinsamen Zwecke, eine vorgeschriebene Schlussposition herzustellen, handelnd zusammenwirken; überdies steht jener Bezeichnung auch ein Prioritätsanspruch in der Form des ersten Erzeugnisses solcher Art, Pos. 23, (Sz. 1854 S. 453) entgegen. (Aus diesem Grunde erklärt sich auch die vom Originale

abweichende Formalität in der Darstellung des Diagrammes oben zur Rechten.)

18. Zu Pos. 24. — Noch anderer Art sind folgende durchaus exceptionelle Belustigungen oder Schachwitze von demselben Problemkünstler.

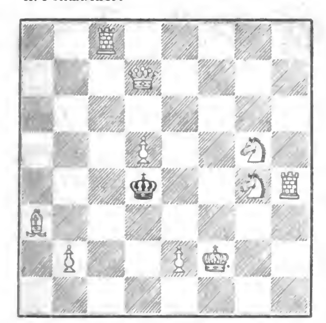
a) Der getheilte oder doppelt wirkende Thurm. — Wie kann Weiss in der Stellung seines Königs auf b5 und Thurmes auf b1, sowie des feindlichen Königs auf a7 ein Matt in zwei Zügen herstellen? — Antwort: Man ziehe 1. Th1, K~ und lege nun den Thurm der Länge nach über die beiden Felder h7 und h8.

b) Der zweideutige oder doppelfarbige Springer. — Wie kann man in der Stellung des weissen Königs auf d8, des schwarzen auf f8, eines weissen Springers auf h6 und eines schwarzen auf b6 mit einem Zuge beide Könige matt setzen? — Antwort: Man halbire die anderen beiden Springer, nehme den unteren Theil vom weissen, den Kopf vom schwarzen (oder umgekehrt) und setze diesen Bastardspringer auf das Feld e6. (Freilich dürfte hiergegen ein strenger Logiker den Einwand erheben, dass nun die eine Hälfte die andere schlagen müsste und diese gegenseitige Vernichtung, welche den ganzen Witz schwinden lässt, auch für die Dialektik zeuge, welche in der mechanisch-gewaltsamen Vereinigung widersprechender Elemente liegt.)

c) Die fingirte Rochade oder das Rochade-Surrogat. — Wie kann Weiss in folgender Stellung ein Matt in zwei Zügen erreichen: Weiss. Ke1. De2. Ba3, f2. Schw. Kc3. Ba4, c4, d5. — Antwort: Man fingire, dass Weiss den Damenthurm vorgegeben, sich aber durch Specialabrede die zuweilen vorkommende Befugniss vorbehalten habe, mit dem Könige nach der Seite des fehlenden Thurmes zu rochiren oder vielmehr zu springen.

19. Zu Pos. 25. — Man sehe aus neuester Zeit noch folgende zwei Positionen, ein Seitenstück zu Position 25 mit Verletzung der Brettlage, sowie ein Gegenstück mit Verletzung der Figurenzahl, speciell Bauernzahl. — Erklärt sich von nachfolgenden beiden Diagrammen das zur Linken aus einem Versehen bei Placirung des Brettes, so liegt der anderen Aufstellung (zur Rechten) die Fiction zu Grunde, dass man aus Irrthum einen schwarzen Bauer zu viel aufgestellt habe, wobei freilich vorausgesetzt wird, dass in dem benutzten Spiele sich überhaupt ein Bauer mehr vorfinde oder dass mehrere Spiele von gleicher

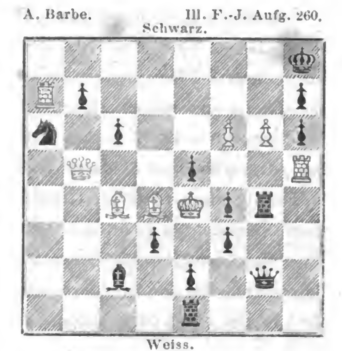
H. Pollmächer.



Matt in einem Zuge.

A. Barbe. Ill. F.-J. Aufg. 260.

Schwarz.

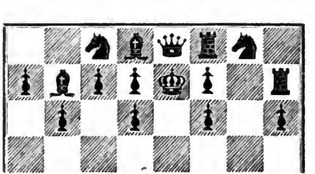


Weiss.

Matt in einem Zuge.

Form vorliegen. Es muss daher ein schwarzer Bauer entfernt werden, wozu sich mit Rücksicht auf den Stand des weissen Königs zu Gunsten des vorgeschriebenen Zieles irgend einer der fünf oberen Bauern eignet.

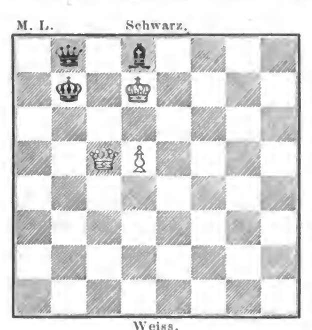
20. In gewissem Sinne gehören zu den hier erörterten exceptionellen Problemen auch die Fragen nach bestimmten Ergänzungen oder Modificationen einer gegebenen Composition, um ein vorgeschriebenes Ziel erreichen zu können; doch sind die betreffenden Aufgaben einerseits mit den auf Seite 18 angedeuteten Problemen (vergl. No. 9 des Nachtrages, S. 495) verwandt, andererseits fallen sie theilweise in das Gebiet der Compositionsthätigkeit. Man sehe als Beispiel zunächst die Minimalfrage nach den geringsten Mitteln der handelnden Partei, um in einer gegebenen Stellung der Gegenpartei das Matt in bestimmter Zügezahl zu erzwingen. In der nebenstehenden Position hat Schwarz sämmtliche Steine, und Weiss am Zuge soll ein Matt in zwei Zügen mit möglichst geringen Mitteln erzwingen. Die Antwort lautet: Weiss. Kf5, Ba6;

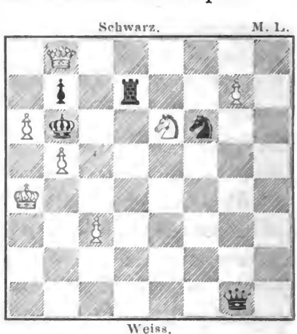


Wie muss Weiss stehen, um mit den geringsten Mitteln ein Matt in zwei Zügen erzwingen zu können?

die Ausführung erfolgt durch 1. ab, ∼. 2. bcS ✝. Man vergleiche übrigens zur Unterscheidung von den auf Seite 18 angedeuteten Positions-Ergänzungen, welche zu einer eigentlichen Schachaufgabe mit entsprechendem Inhalte hinführen, hier noch folgendes Beispiel von

E. Säuberlich in Lommatzsch: Weiss. Kh5. Df7. Lb1, e5. Sa4, d1. Schw. K—. Tb8, e6. Ld7, d8. Sg5. Ba3, d2; die Forderung geht auf geeignete Placirung des schwarzen Königs, um ein Matt genau in vier Zügen zu erzielen. Die Antwort lautet auf c4 und das Hauptspiel der Lösung: 1. Df1† Kd5. 2. Sc3† Kc6. 3. Df3† Sf3: 4. Le4‡. Bei vorgeschriebenen Modificationen einer gegebenen Position kommt es im Allgemeinen auf die Umstellung eines oder einiger Züge zu irgend einem bestimmten Ziele an; namentlich gehört dahin die Aufgabe, in einer fingirten Partiestellung irgend einen als letzte Thätigkeit der Partei gedachten Zug durch einen anderen, welcher unmittelbar das Matt erzielt hätte, zu ersetzen. Man sehe nachstehende Beispiele:





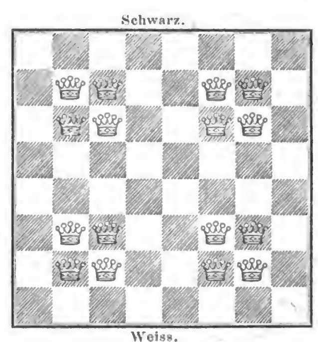
In beiden Stellungen hat Weiss zuletzt und zwar so gezogen, dass ein anderer Zug dafür die Gegenpartei matt setzen konnte.
Welches ist nun jener wirklich geschehene Zug und welches der stärkere Ersatzzug?

Die Antworten lauten folgendermassen. Im Diagramm zur Linken ist zuletzt Da5—c5: geschehen, und zwar als Antwort auf den letzten feindlichen Zug Bauer c7—c5, welcher im blinden Eifer, die Dame anzugreifen, erfolgte; Weiss konnte aber hierauf, statt die bedrohte Dame von a5 weg zu ziehen und mit ihr den Bauer (c5) zu nehmen, denselben durch seinen eigenen Bauer *en passant* (d5—c6‡) schlagen und zugleich Mat bieten. Im Diagramm zur Rechten haben beide Parteien im letzten Zuge aus Bauern Damen gemacht, Schwarz durch Bauer g2—g1D und Weiss darauf durch Wegnahme eines schwarzen Springers b8, also durch Bauer c7—b8:D; statt dieses Schlagens würde aber Bc7—c8S† sofort das Matt erzielt haben. — Zur Ergänzung der beiden Fälle möge hier noch folgende Position Platz finden: Weiss.

Ke1. Ta4. Sc3. Bb2. Schwarz. Kd3. Dc4. Be3. Weiss hat zuletzt mit Ta1—a4 die feindliche Dame angegriffen und hätte durch die Rochade (0—0—0) mat setzen können.

Zu Seite 30.

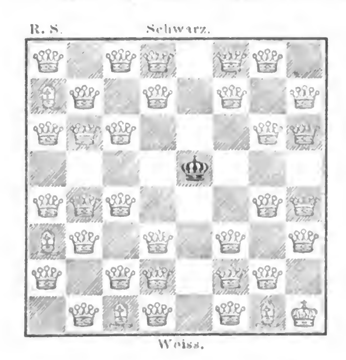
21. Die oben im Texte angedeutete alte Aufgabe, mehrere Feldherren oder alterthümliche Damen so aufzustellen, dass sie sämmtliche Felder des Brettes beherrschen, findet sich zunächst bei Guarinus unter No. 73, sodann im Werke des Gianutio von 1597. Für ihre Lösung bemerke man, dass, da jeder „Feldherr“ von seinem Stande aus vier Punkte beherrscht, für die 64 Felder des Brettes 16 Figuren solcher Art erforderlich werden. Nun denke man sich, was wegen Einfachheit und Gleichmässigkeit der Gangweise zweckmässig erscheint, das Brett in Viertel und untersuche zunächst den Stand von vier Feldherren. Hierauf ergiebt sich nebenstehendes Diagramm. (Vgl. übrigens S. 456 oben.)

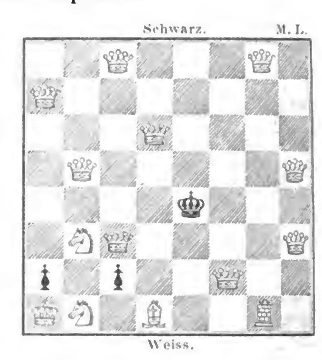


22. Zu Note 7. — In v. Jänisch's neuem, mathematischen Schachwerke (*Traité des applications* etc., vgl. No. 33 des Nachtrages zu S. 52) wird die Zahl der überhaupt möglichen Fälle (Tom. I pag. 122—135) auf 92 bestimmt und als Probe auch folgendes Beispiel gegeben: Da3, b5, c2, d8, e6, f4, g7, h1.

23. Zu Note 8. — Auch die Maximalfrage nach möglichst vielen Mattzügen in derselben Position ist in neuerer Zeit, zuerst durch S. A. Wolff (aus Cöthen) in der Ill. Ztg. (vgl. No. 770 ihrer Schachaufgaben), gestellt worden. Bei unbeschränktem Materiale hat Schmig nachfolgende Position mit vier Läufern und 31 Damen vorgeschlagen. Gesetzlich möglich wären neun Damen, man sehe die Nachbarstellung, welche zugleich der vom Fragesteller (Wolff) hinzugefügten Bedingung genügt, dass Schwarz am Zuge mindestens Remis machen könne. Zu noch interessanteren Resultaten, wie hier beiläufig bemerkt werden mag, wird die gleichzeitige Bedingung Anlass geben, dass, abgesehen von Verwendung der acht Bauern, die Anzahl der acht gewöhnlichen

Officiere nicht überschritten werde; die specielle Ausführung fällt natürlich auch hier mehr in das Gebiet der Composition.





Zu Seite 31.

24. Durch Hinzufügung besonderer Modalitäten kann die exceptionelle Natur der unter Pos. 28 ff. dargestellten Compositionen natürlich geschwächt und der Werth solcher Erzeugnisse für das Aufgabenwesen gehoben werden; man vergleiche in diesem Sinne die auf Seite 438 ff. (Pos. 683 ff.) erörterten Beispiele.

25. Die in Note 9 erwähnte Ausstellung ist mit Rücksicht auf die wirkliche, unter 29 gegebene, Positionsform unbegründet; der eingewendete Gegenzug (S d6—f7) hat vielmehr eine andere Ausgangsposition zur Voraussetzung: dass nämlich T h7 ursprünglich auf g7 stünde und der Anfangszug T g7—h7 wäre.

Zu Seite 32.

26. Zu Position 31 vergleiche man die symmetrisch-gleiche Stellung bei Guarinus unter No. 61: Weiss. Tb7, d5. Sc5, c7. Schwarz. Kc6. Matt in drei Zügen durch 1. Th5, Kd6. 2. Sa8 etc.

Zu Seite 33.

27. Pos. 32 findet sich auch bei Lucena unter No. 79, sowie in folgender Form bei Greco unter No. 5: Weiss. Ke3. Td4, f4. Sd6, f6. Schwarz. Ke5.

28. Ueber die in Note 10 gestellte Forderung vergleiche man Seite 467 oben die Aufgabe unter a) von d'Orville.

Zu Seite 35.

29. Die in Note 12 über den Rösselsprung citirte Darstellung im „Lehrbuche des Schachspiels“ beschäftigt sich, abgesehen von historischer Herleitung und Andeutung der ersten rohen Versuche älterer Zeit, namentlich mit den Leistungen von Euler, Vandermonde, Collini, Warnsdorf und besonders Wenzelides. Die neuesten, sehr umfassenden Studien über jenes Problem sind in v. Jänisch's neuem, mathematischen Schachwerke (Traité des applications, etc. vergl. No. 33 des Nachtrags) niedergelegt, dessen zweiter Band ausschliesslich diesem Thema gewidmet ist. Hier werden zunächst jene älteren Arbeiten weiter ausgeführt, sodann auch manche neue Methoden entwickelt und von entsprechenden gediegenen Resultaten begleitet. Zur Probe mögen hier zwei Beispiele Platz finden, welche den Rösselsprung nicht nur in symmetrischer und gleichsummiger Form, deren Möglichkeit zuerst von Wenzelides (vergl. Schachztg. December 1858) bewiesen und illustrirt wurde, ausführen, sondern auch noch besondere merkwürdige Eigenschaften, man vergleiche den betreffenden Artikel im März der Schachzeitung von 1862, für sich haben.

50	11	24	63	14	37	26	35	260
23	62	51	12	25	34	15	38	260
10	49	64	21	40	13	36	27	260
61	22	9	52	33	28	29	16	260
48	7	60	1	20	41	54	29	260
59	4	45	8	53	32	17	42	260
6	47	2	57	44	19	30	55	260
3	58	5	46	31	56	43	18	260
260	260	260	260	260	260	260	260	

58	43	56	7	46	21	10	19	260
55	6	59	44	9	18	47	22	260
42	57	8	53	24	45	20	11	260
5	54	41	60	17	12	23	48	260
40	31	4	25	52	33	62	13	260
3	28	37	32	61	16	49	34	260
30	39	26	1	36	51	14	63	260
27	2	29	38	15	64	35	50	260
260	260	260	260	260	260	260	260	

Zu Seite 44.

30. Ueber die hier erwähnten mittelalterlichen Schachmanuscripte vergleiche man die näheren Andeutungen auf Seite 249 und Seite 291 Note 19.

Zu Seite 47.

31. In der Titelangabe unter No. 11 ist das Wort *le* zu streichen; der vollständige titelartige Anfang des alten Werkchens lautet: *SEN*

SUIT IEUX, Partis des eschez: Composez nouvellement Pour recrer tous nobles cueurs et pour euiter oysiveté a ceulx qui ont voulêté: disir et affection de le scavoir et apprendre, et est appelle ce Liure le ieu des princes et damoiselles, Nouvellement imprimè a Paris. (Hierauf folgt ein Diagramm mit rothen und weissen Feldern und darunter steht noch:) On les vend en la rue neufue nostre dame à l'enseigne sainct Jehan baptiste pres saicte Geneuiefue des ardens. — Auf der Kehrseite befindet sich ein Diagramm, die gewöhnliche Aufstellung der Figuren darstellend. Mit Seite 3 beginnt dann No. 1 der Compositionenen, man vergl. Seite 244 oben.

Zu Seite 50.

32. Zwischen No. 39 (d'Orville) und No. 40 (Brede) fehlt noch die Angabe eines Werkchens von v. Jänisch, Découvertes sur le cavalier etc., vergl. Seite 476.

Zu Seite 52.

33. Hinter No. 56 Miles sind aus neuester Zeit noch folgende zwei Werke nachzutragen: 57. *Recueil de Problémes dédié aux amateurs d'échecs, par Journoud.* Paris au café de la Régence, rue St. Honoré, 161. Septembre 1860. Enthält 92 von Bayer, Herlin, Seeberger, Loquin, Dr. Revel, B. C. Blok u. A. componirte Probleme aus dem von der Pariser Monatsschrift *La Régence* ausgeschriebenen Problemturnier. („Concours du Journal La Régence.") — 58. *Traité des appliations de l'analyse mathématique au jeu des échecs,* précéde d'une introduction à l'usage des lecteurs soit étrangers aux échecs, soit peu versés dans l'analyse. Par C. F. de Jaenisch. Avec XXXI planches lithographiées. 8vo. Vol. I pgg. 264, Vol. II pgg. 296. — St. Petersbourg 1862. — Ueber den Inhalt dieses Werkes sehe man den literarischen Artikel in der Schachzeitung vom März 1862 und vergleiche die Andeutungen unter No. 29 des Nachtrages, S. 503.

Zu Seite 54.

34. Ueber die im Texte oben erwähnte periodische Schachliteratur Amerika's vergleiche man noch den specielleren Artikel von E. Quellmalz in der Schachzeitung August 1861.

Zu Seite 56.

35. Zwischen XIV und XV ist aus neuerer Zeit noch folgende literarische Novität einzuschalten: Sonntags-Blätter für Schachfreunde. Eine Sammlung von Erzählungen, Gedichten, Partien, Aufgaben aus dem Gebiete des Schach. — Leipzig 1861.

Zu Seite 58.

36. Im Absatz unter h. lese man vom statt von und unter l. Besprechung statt Besprechungen.

Zu Seite 63.

37. In der Schlusszeile ist könne zu verbessern in können.

Zu Seite 65.

38. In Betreff der Schlusszeile des Textes bemerke man den Unterschied zwischen Felderreihen, welche in waagerechter Richtung von links nach rechts laufen und Felderlinien, die in senkrechter Richtung von unten nach oben gehen.

39. Zur Deduction in Note 3 vergleiche man die ergänzenden Ausführungen auf S. 275.

Zu Seite 66.

40. Man vergleiche die unter Pos. 541 S. 330 aufgeführte Stellung, sowie die unterhalb Diagramm 232 des Ill. Fam.-Journals notirte Composition.

41. Lösungen: a) Pos. 39. In 17 Zügen: 1. Dd8‡ Dd8: 2. Tb7‡ Kc8. 3. Tf7‡ Kb8. 4. Tb7† 5. Tg7‡ 6. Tb7† 7. Th7† Kb8 (Wegräumung, vgl. S. 352). 8. Tb7† Kc8. 9. Te7† Kb8. 10. Te8, Dc8. 11. La3, Dd8. 12. c5, Dc8. 13. Sb7, Dd8. 14. c7† Kc8. 15. c6, Tb8. 16. Sc5† Tb7. 17. a5, De8 ╪. — b) Pos. 40. 1. Lf2, bc (!) 2. La7, c5. 3. Ka2: c4. 4. Sd4, ∼. 5. Sc6 ╪. — c) Pos. 41. 1. Sd8, Tg6 (!) 2. Dc7: Dc7: 3. h8S, Sh8: 4. Td4: etc.

Schwarz.



Weiss.

Zu Seite 67.

42. Das in Note 6 gerügte Erzeugniss (von Labourdonnais in Alex. Encycl. S. 44) bietet nebenstehende Position und ist von der Forderung einer einfachen Gewinnführung begleitet. Die intendirte simple Spielweise beruht auf folgenden Zügen: 1. Dg5—d8† Ka8—a7. 2. Se5—d7, ∾. 3. Dd8—b8† u. s. w.

Zu Seite 70.

43. Ueber unstatthafte Postirung des alterthümlichen Laufers vergleiche man die Andeutungen auf S. 275.

44. In der Schlusszeile des Textes muss es statt Wegfall des Bauer c6 heissen: Wegfall des Bauer **a6**.

Zu Seite 75.

45. Lösungen. a) Pos. 50. 1. De7† Se7: (!) 2. Se6† Kg8. (Falls Ke8 so 3. Sf6 ╪.) 3. Sf6† Kh8. 4. g7 ╪. b) Anm. 16. Alm. 24. — 1. Df5† Kg8 (!) 2. Se7† Kh8. 3. Dh7‡ Kh7: 4. Th1╪. c) Anm. 16. Alm. 25. — 1. Se3† fe (!) 2. Tf1† Sf4 (!) 3. Dc8† Dc8: 4. Se7 ╪.

Zu Seite 76.

46. Die unter Pos. 52 recipirte Aufgabe findet sich auch bei Ponziani unter No. 5 der Semicenturia sowie bei Bertin als Spiel 76.

47. In Zeile 4 des Textes ist „Demnach“ zu berichtigen in Dennoch.

Zu Seite 77.

48. Zu Note 19 vergleiche man noch No. 17, 20 und 35 der Spiele von Stamma.

Zu Seite 81.

49. Ueber die in Anm. 23 notirte Aufgabe 107 von Brede vergleiche man die Ausführungen zu Pos. 671 auf S. 431.

Zu Seite 82.

50. Lösung der in Anm. 25 notirten No. 105 des Almanach: 1. Df6† 2. f3† 3. De6† 4. e3† 5. Df6† 6. d3† 7. Tc4. 8. Td4‡ 9. De6† 10. Sd5† 11. Ld6† 12. Df6† 13. Tg4† 14. Tf4‡ 15. Lf5† 16. De5† 17. Sd6 oder Sf5 ╪.

Zu Seite 83.

51. Pos. 63 aus Lucena's Werk trägt im Original die No. 66; das in der Ueberschrift angegebene Citat (No. 14) bezieht sich auf den Auszug in v. d. Lasa's Erinnerungen.

Zu Seite 84.

52. Lösungen: a) Pos. 67. 1. De4† Sb4. 2. Db4‡ Kb4: 3. Sd5† Kc4. 4. Te4† Kd5. 5. Sf6 ╪. — b) Pos. 68. 1. Sg5† Tg5: 2. Tf6† Kf6: 3. Td6 ╪.

Zu Seite 91.

53. Die unten in der Note angegebene schöne Composition von Bayer ist später von ihm durch Hinzufügung eines schwarzen Bauers auf c4 noch verbessert worden, vgl Ill. Fam.-Journ. Aufgabe 276.

Zu Seite 99.

54. Lösungen. a) Ordenskreuz. 1. Th5, ∾. 2. D ╪. — b) Terrasse. Autorlösung: 1. Le5† 2. Dd5† 3. Ld6† 4. De5† 5. Tc2, Lg6: 6. Tc8† 7. Sf6† 8. Lf8† 9. Sh7† 10. De7. 11. Sf6 ╪. c) Obelisk. Autorlösung: 1. Sa2. 2. Sb4† 3. Sa6. 4. Sc7† 5. Se8. 6. Sg2. 7. Sh4. 8. Sf6† 9. Ke1. 10. Sg2. 11. Sh7. 12. Sf4† 13. Sh5. 14. Sg3. 15. Sg5. 16. Le4† 17. Sf3 ╪.

Zu Seite 100.

55. Lösungen. a) Sternschanze. Autorlösung: 1. Lh5. 2. Le8. 3. Sf8. 4. Sh7: 5. Ld7. 6. Sf7† 7. Sf6† 8. Sh8. 9. Sg6. 10. e7. 11. e8S† 12. Sg7. 13. Se6. 14. Sd8. 18. Ke2. 16. Se7† 17. Sc8† 18. Le6 ╪. — b) Bajonnet. Autorlösung: 1. Dg2. 2. Sd8. 3. Sc6. 4. Dg4. 5. Sa7. 6. Dg8† 7. Se6. 8. De8. 9. Lg7. 10. Lf8† 11. Sd8. 12. Kc2. 13. Sb7. 14. Lc5† 15. Df7† 16. d4† 17. d5. 18. Sc6† 19. d3 ╪.

Zu Seite 101.

56. Lösungen. a) Achilles-Helm. Autorlösung: 1. Ke8. 2. Se5. 3. Lh5. 4. Tg2. 5. Le1. 6. Lh4. 7. Lg5. 8. Tg1. 9. Sf7† 10. Lh6. 11. g7. 12. Se5. 13. Lf7† 14. Kf8. 15. Tg6. 16. Lg8 ╪. — b) Columbus-Ei. (Licht. No. 99, S. 10**6**, nicht 100.) Autorlösung: 1. Td2. 2. Tg2. 3. Te7† 4. Se4. 5. Ld5. 6. Sb4. 7. Ke2. 8. Le4. 9. Sa2. 10. Ke1. 11. Sc3. 12. Se4. 13. Td7. 14. Tg7. 15. f5. 16. f6. 17. Lb6. 18. Td5. 19. Lc5† 20. f7 ╪.

Zu Seite 103.

57. Lösungen. a) Pos. 94 (von M. Godeck). 1. De8‡ Ke8 (!) 2. Tg8† Kf7. 3. Ld5 ╪. Ferner 1. Dc1† 2. Sc5† 3. Sb4 ╪. — b) Pos. 95. 1. Tf4, Kf4: (!) 2. Td4, g2 (!) 3. Te4‡ 4. Dg4 ╪. — c) Pos. 96. Der Telegraph. (Von Leopold Oppenheim, nicht von v. Oppen.) 1. Dc5† Tc5: 2. Tc6‡ Kd5. 3. Se3† Kd4. 4. Sc2† Lc2: 5. Sa4† Da1: (oder Db2) 6. Td6† Td5. 7. Te4† Se4 ╪.

Zu Seite 104.

58. Lösungen. a) Pos. 97. — 1. Tf5‡ Kd3. 2. Dc2† Kc4. 3. b3† Kd5. 4. Dg2† Ke6. 5. S7g5† Kd7. 6. Dc6† Kc6: 7. Le8† Kd5. 8. Sf4 ╪. — b) Pos. 98. Vergleiche Anm. 79 auf S. 147 und S. 371 unten.

Zu Seite 105.

59. Lösungen. a) Pos. 99. Autorlösung: 1. Lg6. 2. Kb6. 3. Sb3. 4. Ld3. 5. Sa5. 6. Sb7. 7. Kc7. 8. Kd7. 9. Sg6† 10. Se7† 11. Kc8. 12. Sd8† 13. Sc6† 14. Lf5 ╪. — b) Pos. 100. Autorlösung: 1. Kf8. 2. Ke8. 3. Se1. 4. Sg2. 5. Sh4. 6. Sg6. 7. Sh8. 8. Sf7† 9. Sd8. 10. Sb7† 11. Sa5. 12. Sg3. 13. Sh5. 14. Sg7. 15. Kd8. 16. Se8† 17. Tc1. 18. Tc2. 19. Kc8. 20. Kd8. 21. Sc7† 22. Tc1. 23. Kc8. 24. Sb3. 25. Lc5 ╪.

Zu Seite 110.

60. Zu der zweiten in Anm. 9 notirten Composition sehe man die Darstellung im Diagramm 520 auf S. 313.

Zu Seite 111.

61. In Anm. 11 Zeile 5 muss es statt „mit doppelter Mattforderung

unter . . ." heissen: „mit doppelter Mattforderung und Selbstmatt-Forderung unter . . ."

Zu Seite 115.

62. Man vergleiche über das in Note 19 zuerst notirte Beispiel die Ausführung auf Seite 475 oben.

63. Zum zweiten Absatz der Note 20 vergleiche man als Beispiel noch No. 63 von Damiano, siehe Seite 483.

Zu Seite 120.

64. In der vorletzten Zeile des Textsatzes lese man entscheidenden statt entscheiden-.

Zu Seite 122.

65. Note 34. Ausführung der No. 28 von Ponziani's Semicenturia: 1. La1, Ka1: (! Var.) 2. Kc1, c6 (falls 2. Kc2, so 2. . . c5!). 3. Kc2, c5. 4. Kc1, c4. 5. Kc2, c3. 6. Kc1, g5. 7. hg (!), c2; Patt. Falls 7. h5, so gewinnt Schwarz durch 7. . . g4. 8. h6, g3. 9. h7, g2. 10. h8D, g1D† 11. Kc2, Db1† 12. Kc3: Db2† etc. — Var. Falls 1. . . c6, so gewinnt Weiss durch 2. Kd2, Ka8: (!) 3. Kc1 etc.; ferner falls 1. . . c5, so dasselbe Resultat durch 2. Kc2 etc.; endlich falls 1. . . c6. 2. Kd2, c5. 3. Kc1, c4. 4. Kc2, c3 so gewinnt Weiss durch 5. Lc3: etc. Aus dieser Deduction ergebe sich, fügt Ponziani ausdrücklich hinzu, dass Schwarz das zur Pattzwingung nöthige Tempo durch ein oder zweizügiges Vorrücken seines c-Bauern, je nach der von Weiss beliebten Bewegung des Königs, erzielen könne, dass also, falls jener Bauer ursprünglich auf c6 oder c5 stünde und nicht mehr die Wahl des Doppelschritts hätte, das Spiel für seine Partei verloren sein würde.

Zu Seite 126.

66. Zu dem in Note 43 zuerst erwähnten Beispiele vergleiche man Pos. 326 auf Seite 230.

Zu Seite 129.

67. Das in Note 48 erwähnte Selbstmatt-Beispiel von Salvio findet sich unter Pos. 740 Seite 471; man vergleiche übrigens wegen des Alters der Selbstmattaufgaben die entsprechende Darlegung auf Seite 377 unten.

Zu Seite 133.

68. In Zeile 9 von unten lese man früher statt früherer.

Zu Seite 135.

69. Ueber die an sich zu verneinende Frage, ob der zum Mattgeben bestimmte Bauer in einen Officier verwandelt werden dürfe, vergleiche man aus älterer Zeit die Positionen auf S. 372, ferner Pos. 773 S. 487.

70. Lösungen. a) Pos. 124. Siehe S. 156 Zeile 8—9. — b) Pos. 125: 1. Te8† Lc8: 2. Sc6† Lc6: 3. dc, a4. 4. c7 ‡.

Zu Seite 136.

71. Lösungen. a) Pos. 126: In zwei Zügen durch 1. Sc6, Kc6: 2. Le4 ‡. In 3 Zügen durch 1. Lb2, Kc5. 2. Le5 etc. oder 1. Kd6. 2. Ld4 etc. b) Pos. 127. In 4 Z. durch 1. Sb5† Kb8. 2. Td8† Dc8. 3. Ld6† Sc7. 4. Le7 ‡. In 7 Zügen durch 1. Sb5† Kb8. 2. Tb6† Kc8. 3. Lb7† Kb8. 4. Td8† Dc8. 5. Ld6† Sc7. 6. a6, Dd8: 7. a7 ‡.

Zu Seite 138.

72. Zu den unter No. 1 erwähnten Bedingungen allgemeineren Charakters lässt sich auch die ausdrückliche Angabe, dass gewisse Figuren der Gegenpartei geschlagen werden, rechnen, welche Modalität eigentlich im directen Gegensatze zur Vorschrift der Unverletzlichkeit steht. Als ein Beispiel möge hier folgende Aufgabe von N. Ostrogorsky in Moskau Aufnahme finden: Weiss. Kc4. Df2. Tc5, g4. Ld6, e6. Se5, f4. Bc2, f3. Schwarz. Kd1. Dc7. Sa6. Ba4, c6. Selbstmatt, a) einfach, ohne weitere Bedingung, in elf Zügen durch 1. De2† Kc1. 2. Sfd3† Kb1. 3. Tg1† Ka2. 4. Kd4† Ka3. 5. Sc4† Ka2. 6. c3† Kb3. 7. Dd1† Ka2. 8. Da1† Kb3. 9. Sc1† Kc2. 10. Sa3† Kd2. 11. Lf4† Df4 ‡; b) mit der Bedingung, dass der schwarze Springer geschlagen werde, in vierzehn Zügen durch (1—7 wie vorhin) 8. Sb4† Sb4: 9. Da1† Kb3. 10. Sd2† Kc2. 11. cb‡ Kd2: 12. Dc1† Ke2. 13. Df1† Kd2. 14. Lf4† Df4 ‡.

Zu Seite 139.

73. Lösungen. a) Anm. 61. 1. Dc6† Sd5. 2. Sg5† Sg5: 3. Lg2† Sf3. 4. Sd6† ed. 5. cd, Kf5. 6. d7, Ke4. (Doppelfesselung der schwarzen Springer!) 7. d8S, Kf5. 8, Sb7, Ke4. 9. Sd6 ‡. —

b) Anm. 62. Die Züge des ausschliesslich thätigen Damenlaufers sind Ld2—f4—d6—f8—e7—f6—e5—b8 (oder d4)—a7—b6—c7—d8—e7—f6. — c) Anm. 63. Brede Alm. 99: 1. Tc3† Kf5. 2. Dg6† Ke6. 3. Lg4† Kd5. 4. Dc4† Kc4. 5. b3† Kb5. 6. Dc6† Kc6: 7. Ld7† Kd5. 8. Se7 ╪. Die Bewegung des Königs stellt in symbolischem Sinne und ausdrücklich nach Intention des Componisten den Zug einer geschriebenen (aber liegenden) 8 dar: ∞.

Zu Seite 140.

74. Lösung der im Text notirten Aufgabe von Petroff: 1. Sc3, Kg7. 2. Ta6, Kf7. 3. Se4, Kg7. 4. Sg3, Kh7. 5 Sf5, Kg8. 6. Tg6† Kh7. 7. Th6† Kg8. 8. Th1, Kf7. 9. Tg1, Kf6. 10. Sd6, Ke5. 11. Tf1, Ke6. 12. Sf7, Ke7. 13. Sg5, Ke8. 14. Tf7, Kd8. 15. Sh7, Ke8. 16. Tg7, Kd8. 17. Sf6, Kc8. 18. Td7 (vgl. Nebenspiel), Kb8. 19. Se8, Kc8. 20. Td6, Kb8. 21. Tc6, Kb7. 22. Sd6† Kb8. 23. Tc8† Ka7. 24. Th8, Ka6. 25. Ta8 ╪. Nebenspiel: 18. Se8, Kd8. 19. Sc7, Kc8. 20. Se6, Kb8. 21. Sd8, Kc8: 22. Sb7, Kb8. 23. Sd6, Ka8. 24. Tg8† Ka7. 25. Th8, Ka6. 26. Ta8 ╪.

Zu Seite 141.

75. Ueber Pos. 132 sehe man No. 157 und über die im Text notirte alte Stellung vergl. man No. 156 des Nachtrages.

Zu Seite 142.

76. Ueber Pos. 137 vergleiche man die genauere Discussion auf Seite 357.

Zu Seite 144.

77. Die unter 139 recipirte Aufgabe kann zu dem Bedenken Veranlassung geben, ob die Unverletzlichkeit des Bauern als solchen durch seine Officierwandlung nicht beinträchtigt werde. Da jedoch der Act der Umwandlung nicht in subjectiver Parteiwillkür, wie beim Schlagen, liegt, vielmehr aus objectiven Grundnormen des Spieles, welche es nothwendig verlangen, fliesst, so kann auch die handelnde Partei an eine so weit gehende Rücksicht der Schonung nicht gebunden sein.

78. Die Idee der Stabilität findet sich schon bei Guarinus, welcher dafür das Wort *immobilis* gebraucht, obschon dasselbe mehr der einfachen Unbeweglichkeit (von Steinen der handelnden Partei) entspricht, und der bessere Ausdruck *inamobilis* sein würde.

Zu Seite 145.

79. Die richtige Notirung und gleichzeitige Lösung der im Texte oben angegebenen No. 38 von Ponziani's Semicenturia findet sich in Anm. 7 auf S. 364.

80. Lösungen: a) Aufg. von Mandelblüh, vergl. S. 414 unten; b) Anm. 75. Brede 103: 1. Dc2. 2. Sb5. 3. Le2. 4. Db3. 5. Da3. 6. Tb8. 7. Sa7. 8. Se8. 9. Lg4. 10. g6. 11. Sd6. 12. Sf5. 13. Lh4. 14. Sd4. 15. Sb5 ╪; c) Brede 104: 1. Dh8. 2. Th7. 3. Sb4. 4. Ld8. 5. Dd4. 6. Ta7. 7. c4. 8. Dc3. 9. Db3, Kc1. 10. Dc1. 11. Dc2. 12. Te7. 13. Dd3. 14. Sa6. 15. c5 ╪. d) Ueber die notirte Composition von Shastree vergleiche man Pos. 672 S. 431 sowie No. 160 des Nachtrags. e) Wegen der in Anm. 76 notirten Composition sehe man S. 420 unten.

Zu Seite 146.

81. Lösungen: a) Pos. 142. 1. Sc5‡ Kc4. 2. Lb3† Tb3‡ 3. Sd5† 4. Se3† 5. La5‡ 6. Sd5† 7. Sb6† 8. Sd7† 9. Se5 ╪. c) Pos. 144. 1. Ld1† b3. 2. Dd7† Lb5. 3. Dd4, L~. 4. ab, Kb5. 5. bc† Kb6. 6. c5 ╪. d) Pos. 145. 1. Tb8†. 2. Sb5† 3. Ta8† 4. Tb8† 5. Ta8† 6. Sb6† 7. Db7† 8. ab† 9. ab† 10. ab ╪.

Zu Seite 147.

82. Lösungen: a) Pos. 146. Vgl. S. 489 unt. — b) Pos. 147. Vergl. Seite 388. — c) Note 77. 1. Td1† Sb1† 2. Kb3† Sd4† 3. Ld4‡ Db2† 4. Lb2 ╪. — d) Note 78. 1. Sf7† 2. Sd6† 3. Sb5† 4. Sd4† 5. Td6† 6. Sb3† 7. Sd2 ╪. — e) Bei der in Note 79 angegebenen Lösung muss Zug 5 statt g3 lauten: 5. g5.

Zu Seite 148.

83. Zu Pos. 148. In Zeile 14 muss es heissen Tf2 und Bauer e3; die Lösung findet sich auf Seite 386 oben.

Zu Seite 150.

84. Noch merkwürdiger ist die Bedingung theilweiser Unbeweglichkeit von Figuren der Gegenpartei, also z. B. die Vorschrift, dass ein Stein nur schlagen, nicht ziehen dürfe, wie in Lucena's No. 29 und in No. 60 bei Guarinus; man sehe Pos. 688 auf S. 440.

Zu Seite 155.

85. Die Lösung der unten notirten alten Composition findet sich auf S. 471 unten.

Zu Seite 156.

86. Lösungen: a) Die oben notirte Aufgabe von E. Morphy: 1. Se1. 2. Kg6. 3. Sg2† Kg4. 4. Kf7, Kh5 (!) 5. Dh3† 6. Dh4† 7. Df4 ╪. — b) Das unten notirte alte Laufermatt vgl. S. 471 unten.

Zu Seite 159.

87. Lösungen. a) Pos. 151. 1. Le6. 2. La5. 3. Sd6. 4. Sb5. 5. Lc8. 6. Lb6. 7. Lb7. 8. a7 ╪. — b) Pos. 152. 1. Da6, ba. 2. b7† Ka7: 3. b8L† Ka8. 4. b6, a5. 5. b5, a4. 6. La7, a3. 7. b7† Ka7: 8. b8L† Ka8. 9. b6, a2. 10. b7 ╪. — c) Pos. 153. 1. Te4, Kb8. 2. Ta4, Ka8. 3. Ta5, Kb8. 4. Dc7† Ka8. 5. Db6, ab. 6. a7, ba. 7. Kb6, a4. 8. Ka6, a3. 9. b6, a2. 10. b7 ╪.

Zu Seite 160.

88. In Zeile 3 von oben ist 2) gemischt zu verbessern in 3) gemischt. — Lösungen: a) Pos. 155, siehe S. 379 Mitte; b) Pos. 156, siehe S. 390 oben.

Zu Seite 162.

89. In Zeile 3 unter „I. Lösung“ ist das Wort Zügezahl zu verbessern in Zügewahl.

Zu Seite 164.

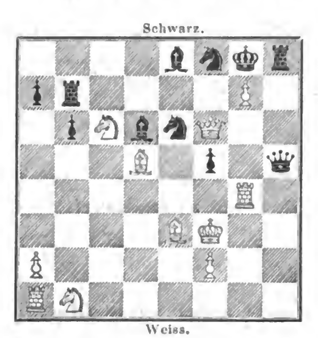
90. Zu der auf Seite 164 erwähnten Lösungs-Pointe der Hinbaltung vergleiche man Aufgabe 37 von Mendheim: Weiss. Kb3. Db5. Tf3. Lf5. Sd8. Ba6, b2. Schwarz. Ka7. Th4, h6. Lg1. Sd4. Bb6, c7, d6, e7, f6, g2. Das in acht Zügen intendirte Matt durch 1. Ka2, Sb5: (!) 2. Sc6† Ka8. 3. Lc8, **Ta4**† 4. Ta3, **Sc3**† 5. bc, **Ta3**‡ 6. Ka3: **Lc5**† 7. Kb3, ∼. 8. Lb7 ╪ liesse sich aber durch 5. Ka1 (!) Ta3‡ 6. ba, ∼. 7. Lb7 ╪ um einen Zug verkürzen.

Zu Seite 170.

91. Lösung zu Pos. 168. A) Hauptspiel: 1. Shf7† Kg7. (V. a) 2. Tg8† Kf6 (falls Kg8: so Matt in 3 Z.) 3. e8S† (V. b), Ke7. (V. c) 4. Tg2: fg. 5. Kf2, d3. 6. Sc7, d2. 7. Sd5 nebst 8. Sc3 und Weiss

wird die schwarzen Bauern zunächst aufhalten, sodann erobern; dasselbe Resultat würde sich bei 5. .. c3 durch 6. Se5 ergeben. In beiden Fällen bleibt schliesslich das Matt mit drei Springern zu erzwingen, man vergleiche als Probe das notirte Beispiel von Bolton, dessen genaue Ausführung sich auf S. 486 oben befindet. — B) Varianten. a) 1... Kh7. 2. Th8† Kg7: 3. Tg8† Kf6 etc. wie im Hauptspiele, ferner 1... Kh5. 2. Th8† Kg4. 3. Tg8† Kh3. 4. Tg2: Kg2: 5. Se4 etc. (oder 4... fg. 5. Sg5† Kg3. 6. Se4† etc.) b) Falsch wäre 3. e8D weil nach 3... f2† 4. Kd2, f1D. 5. Tg2: Dg2‡ 6. Kc1, Df1† 7. Kb2, Df2† 8. Ka1, Df1† 9. Ka2, Df2 Schwarz entweder fortwährend Schach bietet oder durch Damentausch, mittelst Schach auf e3, Remis erzwingt. c) 3... Ke6. 4. Tg2: fg. 5. Kf2, c3. 6. Sc7† Kd7. 7. Sb5, c2. 8. Se5† ∾. 9. Sd3 etc. oder 5... d3. 6. Sc7, Kd7. 7. Sb5, Ke6. 8. Se5 etc.

92. Die im Texte erwähnte No. 112 des Almanach von Brede bietet nebenstehende Position, und wird von ihrem Autor, Brede, als Unterlage zu folgender Deduction benutzt. „1. gh. Hier wäre im französischen Spiele der Bauer eine zweite Dame, das Mat daher in einem Zuge schon gegeben; im deutschen Spiele repräsentirt dieser Bauer jede Figur welche der Gegner zuerst schlägt, hindert denselben also, den Thurm mit Mat zu nehmen, weil dadurch der genommene Thurm in die Stelle des Bauern träte und gleichfalls Mat setzte, während Weiss am Zuge; es wäre daher derselbe Fall, als wenn Schwarz mit einer den König gegen Schach deckenden Figur abzöge und damit Schach böte, welches Niemand für zulässig erkennt. Demnach bleibt Schwarz keine andere Wahl als ein Zwischenzug, oder Kh7; in beiden Fällen setzt Weiss die Dame auf g7 und giebt dadurch Mat, obgleich sie genommen werden kann und beim Zwischenzuge nicht einmal gedeckt zu sein scheint; allein der Bauer in h8 ist keine todte Figur und deckt hier nicht allein, sondern greift sogleich den König an, sobald die Dame genommen würde, daher sie viel mehr stärker gedeckt ist, als auf irgend eine andere



Weise möglich wäre. — Der zweite Fall ist: 1. gf, Kh7. 2. Dh8 ╪. Auch hier steht die Dame nur scheinbar ungedeckt neben dem Könige; denn er darf sie nicht nehmen, ohne sich dem Angriffe der neuen Dame bloss zu stellen, die der Bauer im Augenblick der Wegnahme repräsentirt. — Es wäre wahrlich thöricht, diese Fälle, statt interessant, lächerlich zu nennen, und sie, dieser unverdienten Benennung willen, aus dem Schachspiele zu verbannen, wozu Allgaier und neuerdings auch v. Bilguer, in seinem trefflichen Werke: „Handbuch des Schachspiels, von v. Bilguer und v. d. Lasa" räth. — Dadurch, dass der zur Dame gelangende Bauer sogleich zur Figur gemacht werden, also ein dritter Springer, Thurm oder Laufer, oder eine zweite Dame in's Spiel kommen darf, wird allemal mehr eingeräumt, falls keine Vacanz da ist; die letztere Spielweise erfordert jedenfalls mehr Scharfsinn, und daher bin ich für dieselbe, obgleich auch die andere ihre Feinheiten haben mag. Die beschränkte Zahl der Figuren im Schachspiele spricht gleichfalls für meine Ansicht; nicht minder der allgemeiner eingeführte Gebrauch in Deutschland, welcher zu beweisen scheint, dass derselbe auch zur Zeit des Gustavus Selenus (dieses aus dem Spanischen übersetzten Werkes) gegolten habe." (?)

Zu Seite 172.

93. Ueber die durch den Inhalt zum Ausdruck gebrachte symbolische Andeutung irgend einer Handlung oder Thätigkeit vergleiche man als Beispiel auch die in No. 99 des Almanaches von Brede ausgeprägte Zeichnung einer liegenden 8; siehe Note 63 S. 139 und No. 73 des Nachtrags.

Zu Seite 176.

94. In Zeile 16 von unten lese man „in genauester Zügezahl" statt „in gewisser Zügezahl".

Zu Seite 177.

95. Es bedarf wohl kaum der nachträglichen Andeutung, dass die auf Seite 177 ff. behandelten Combinationen der Eröffnung vorzüglich Positionen mit Gewinnfragen betreffen, namentlich gegenüber den exceptionellen Mattführungen in den ersten Anfangszügen, vergleiche No. 14 des Nachtrages.

Zu Seite 179.

96. In Position 184 muss der weisse Bauer d2 auf d3 gerückt werden.

Zu Seite 189.

97. Das Citat zu Pos. 201 muss lauten: Damiano XIV.

Zu Seite 197.

98. Lösung zu Pos. 227. 1. Dd8, Se6. (Var.) 2. Df6, Lf6: (falls 2. . . Lf4, so 3. Tf4‡ etc.) 3. Tf5 etc. — Var. 1. . . Tf4. 2. Sc5† 3. Dh4 etc.

Zu Seite 205.

99. Die Angabe „E. del Rio" über Pos. 251 muss berichtigt werden in „Lolli".

Zu Seite 206.

100. Oben links. Statt „B. Analoge Angriffe" muss es heissen „II. Analoge Angriffe".

Zu Seite 229.

101. Lösung zu Pos. 320: 1. De3† Kd5. 2. Dd3† Ke6 (oder 2. . . Kc6, siehe unten). 3. Df5† Ke7. 4. Df6† Kd7 (!) 5. Sc5† Kc8. 6. De6† Kd8. 7. Dd7 ‡ oder 6. . . Kc7. 7. Sa6† etc. — 1. De3† Kd5. 2. Dd3† Kc6. 3. Sa5† Kc7. (Var. a und b.) 4. Dg3† Kc8. 5. Dg4† Kc7. 6. Df4† Kc8. 7. Df5† Kc7. 8. De5† Kc8. 9. De6† Kc7. 10. Dc6† Kd8. 11. Sb7† Ke7. 12. Df6† Kd7. 13. Sc5† Kc8. 14. De6† Kd8 (c7). 15. Dd7 ‡ (Sa6† etc.) Var. a) 3. . . Kc5. 4. Dc4† Kb6. 5. Db4† Kc7. 6. Df4† Kc8. 7. Df5† etc. wie im Hauptspiel. b) 3. . . Kb6. 4. Db1† Kc7. 5. Dc1† Kd7 (!) 6. Dc6† Ke7. 7. Df6† Kd7. 8. Df7† Kc8. 9. De8† Kc7. 10. Dc6† etc. wie vorhin.

Zu Seite 234.

102. Pos. 339. Die durch Druckfehler entstellte Lösung ist folgendermassen zu berichtigen: 1. Kc3, b4† 2. Kc4, b3. 3. ab ‡.

103. Das Citat über Pos. 340 muss statt Almanach 102 lauten: Almanach 43.

Zu Seite 237.

104. In der Diagrammfigur rechts unten muss der weisse Springer ein Feld nach links, also von g4 auf f4 gerückt werden.

Zu Seite 238.

105. Zu Pos. 346 vergleiche man ein analoges Beispiel unter 743 auf S. 473; ausserdem sehe man über die Opfertendenz der Wegschaffung eigner Officiere noch Aufg. 43 sowie 58 bei Damiano (= Pos. 601 Seite 387).

Zu Seite 239.

106. Lösungen. a) Pos. 347. (Es ist zunächst ein schwarzer Springer auf d3 nachzutragen.) 1. Tf6‡ K:T. 2. T† 3. L ╪.

107. Lösung zu Pos. 348: 1. Td4‡ ∾. 2. Entsprechend ╪.

Zu Seite 242.

108. In den Diagrammfigur unter 354 ist auf g6 ein schwarzer Bauer zu ergänzen.

Zu Seite 245.

109. Bei Diagrammfigur 363 muss die Linie unten nach oben gelegt werden, sodass der schwarze König auf Feld h8 steht.

Zu Seite 247.

110. Lösung zu Position 371: 1. Td5† Ld5: 2. Df2† ∾. 3. Df8 ╪.

Zu Seite 248.

111. Lösung zu Pos. 374. 1. Dd5† Kd5: (! falls Ke7, so 2. Df7‡ etc.) 2. Td6‡ Sd6: 3. Sc7† Kd4. 4. Sc6† Kc4. 5. d3 ╪.

Zu Seite 249.

112. Man vergleiche auch die von Stamma unter 13, 58 und 64 gegebenen Erzeugnisse.

113. In Note 10, Zeile 6 lese man „Seite 66“ statt „Sg6“.

Zu Seite 250.

114. In Diagrammfigur 380 ist der schwarze Thurm (auf e6) in die schwarze Dame zu verwandeln.

Zu Seite 251.

115. Die Unterschrift zu Pos. 384 muss lauten: Matt in 4 Zügen, durch 1. f6† Ke6. (Falls Kf7 so 2. Dd5 etc.) 2. Sg5† Kf6: 3. De5† Ke5: 4. Lc3 ╪.

116. Zu Absatz No. 3. unten vergleiche man vorzüglich No. 83 der Spiele von Stamma in v. Oppen's Ausgabe S. 111.

Zu Seite 253.

117. Lösungen: a) Pos. 389. 1. Tb8† Ka7. 2. Ta8† Ka8: 3. Db7† Ka7. 4. Lc5 ╪. — b) Aufg. von Bellincini. 1. Db3† Ka5. 2. Db5‡ ab. 3. Ta8 ╪.

Zu Seite 254.

118. Lösung zu Pos. 390: 1. Dc5† dc. 2. Td8 ╪.

Zu Seite 260.

119. In Zeile 2 ist statt „jede" zu lesen „jene".

Zu Seite 261.

120. In Pos. 407 muss der weisse König auf a8 ein schwarzer sein.

Zu Seite 268.

121. Lösungen. a) Pos. 432. 1. Df4† Kh5. 2. Df5‡ ef. 3. Sf4† K∼. 4. Tg6 ╪. b) Pos. 433. 1. Da6† Sa6: (!) 2. Lb7‡ K∼. 3. Sc6 ╪.

Zu Seite 273.

122. Lösungen. a) Pos. 443. Es ist zunächst ein schwarzer Bauer auf h2 zu ergänzen. 1. Td6† Ld6: 2. Tf4† Lf4: 3. De3† Le3: 4. de ╪. b) Pos. 444. 1. Sed5‡ Sd5: 2. Le3† Se3: (!) 3. Tc4† Sc4: 4. Dd2† Sd2: 5. Sd5 ╪.

Zu Seite 274.

123. Die unter Pos. 448 angegebene Spielweise ist leider durch mehrere Druckfehler verunstaltet, und mag deshalb hier noch einmal wiederholt werden: 1. Ld6† Td6: 2. Scd7† Td7: 3. Tf7† Tf7: 4. Sd7† Kg8. 5. ef† Kh7. 6. g6 ╪.

Zu Seite 285.

124. In der zu Position 475 angegebenen Lösung muss es statt 2. Sd4† ed heissen 2. d4† ed. — Lösungen. a) Pos. 476. 1. Tg7† Kh8: (!) 2. Dg8† Sg8: 3. Th7‡ Sh7: 4. g7 ╪. b) Position 477. 1. Se6† Ke8. 2. Dd8† Ld8: 3. Tf8† Tf8: 4. Sg7 ╪.

Zu Seite 287.

125. Lösungen. a) Pos. 482. 1. Dg8† Kg8: (!) 2. Lc4†

Kh8. 3. Sg6† Sg6: (falls Lg6: so 4. Th4‡ etc.) 4. Th7‡ Kh7: 5. Th1† Sh4. 6. Th4 ‡. b) Aufgabe 16 von Mendheim. Die vom Autor intendirte Lösung lautet: 1. Df7‡ Kh8. 2. Dg8† Kg8: 3. Ld5† Kh8. 4. Sgf7† Kg8. 5. Sh6‡ Kh8. 6. Shf7† Kg8. 7. Se5† Kh8. 8. Sg6† Sg6: 9. Th7‡ Kh7: 10. Th1† Sh4. 11. Th4‡ Kg6. 12. Lf7 ‡.

Zu Seite 288.

126. Lösung zu Position 485. 1. f5† Tf5: (!) 2. Sf4† Tf4: 3. Dg4† Tg4: 4. Tf6† Sf6: 5. Sf8 ‡.

Zu Seite 295.

127. Die Forderung zu Position 496 muss lauten: Matt in drei Zügen.

128. Lösung der im Texte notirten Aufgabe von Loyd. 1. Sg8, Kd5 oder Kf5. 2. Sf6, Ke5 (Var.) 3. Se4, Kd5 oder Kf5. 4. Kf4 oder Kd4, Kd4 oder Kf4. 5. Td6 oder Tf6 ‡. — Varianten. a) 1... Kd5. 2. Sf6, Kc5. 3. Sd7† Kd5. 4. Kf4, Kd4. 5. Td6 ‡. b) 1... Kf5. 2. Sf6, Kg5. 3. Sg4, Kf5. 4. Kf3 etc. oder 3... Kh5. 4. Ke4 etc.

Zu Seite 297.

129. Lösungen. a) Pos. 500. 1. Dd6† Ka8. 2. Dc6, Dc8. 3. Td8 etc. b) Pos. 501. 1. Db6, cb. 2. Sf4 etc.

Zu Seite 300.

130. Zeile 10 von unt. lese man Ill. Ztg. vom 3/2 55 statt 4/2 55. — Zu der unten notirten Aufg. 13 von Anderssen vergl. man Pos. 257 Seite 206.

Zu Seite 304.

131. Man vergleiche Pos. 545 sowie die in No. 144 des Nachtrages aufgeführten Erzeugnisse.

Zu Seite 305.

132. Lösung zu Position 511. 1. De6, Te6: 2. Td5† Kf6. 3. Tf5 ‡ oder 2... Te5. 3. Le7 ‡.

Zu Seite 311.

133. Man sehe noch folgende zwei Erzeugnisse: a) Matt in drei

Zügen von Dragatin: Weiss. Kh3. Tc2. Ld5, g5. Sf7. Bd4. Schw. Kf5. La5. Sg4. Bf3, g6; durch 1. Tf2, Sf2: (Var.) 2. Kh4, ∾. 3. S ╪. Variante. 1. Se5. 2. Kh4 etc., oder 1. . . Lc7. 2. Tf3‡ etc. b) Matt in vier Zügen von Seeberger: Weiss. Kb2. Dh5. Lh2. Sa3, d7. Bb3, d2. Schw. Kb4. Tf5, f6. La5, a6. Sg2, g7. Bc5, e6, g5; durch 1. De2, Le2: (!) 2. Le5, Te5: 3. Sb8, ∾. 4. Sc6 (a6) resp. Sc2 ╪.

Zu Seite 317.

134. In Note 10 unten muss es Zeile 3 statt „Sz. 1850" heissen „Sz. 1860."

Zu Seite 321.

135. Lösungen. a) Aufgabe von Hendel: 1. Dh8 etc. — b) Pos. 530. 1. Dc8 etc. — c) Pos. 531. 1. Td4† ed. 2. Dc5 etc.

Zu Seite 323.

136. Lösung zu Aufg. 27 von Stamma: 1. Dd8† Ka7. 2. Sb5†. 3. Sc7‡. 4. Sc8† Lc8: (!) 5. Sb5†. 6. Dc8‡. 7. Dc4 ╪.

Zu Seite 325.

137. Ein Beispiel vom Vollmatt findet sich bei Guarinus unter No. 30, vgl. Pos, 726 S. 464.

138. Die Nummer des Diagramms (531) ist in 536 zu berichtigen.

Zu Seite 327.

139. Lösungen. a) Pos. 537. 1. Df7† Ke5. 2. Df4† Kf4: 3. Sg6 ╪. b) Pos. 538. 1. Sb6† Kb8. 2. Sc6† Kc7. 3. Sa8† Kd6. 4. Dg3† Kd7. 5. Se5† Ke8. 6. Dg8† Lf8. 7. Te6† Te7. 8. Tc8† Sd8. 9. Lc6† Td7. 10. Df7† Sf7: 11. Sc7 ╪.

Zu Seite 329.

140. Die Forderung zu der im Texte notirten Aufgabe von N. Marache muss auf vier statt drei Züge lauten: 1. Lb6, c6 (Var.) 2. Kf2, Kd4. 3. Tb4† Ke5. 4. Lc7 ╪. Variante: 1. . . cb. 2. Ke4, b5. 3. Lf1, b4. 4. Ld3 ╪.

Zu Seite 330.

141. In der Lösung zu Pos. 540 muss der dritte Zug statt 3. Kb6 lauten 3. Ka7.

142. Die Möglichkeit der Bauerstellung in Pos. 541 lässt sich aus den Deductionen auf S. 66 ff. begründen.

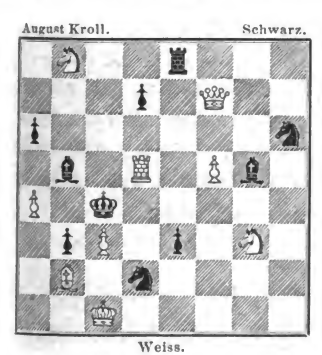
Zu Seite 332.

143. In der Lösung zu Position 542 muss es statt 1. De3† Kc2 heissen 1. De3† Kb1.

Zu Seite 337.

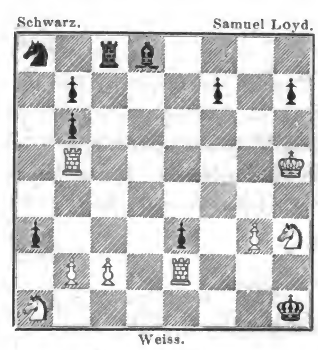
144. Die im Texte erwähnten beiden trefflichen Compositionen mögen hier nachträglich Platz finden:

August Kroll. Schwarz.



Weiss.
Matt in vier Zügen.

Schwarz. Samuel Loyd.



Weiss.
Matt in fünf Zügen.

Die zur Position links intendirte Spielweise lautet: 1. a5, Lc6 (V.) 2. Sd7: Ld8 (V.) 3. Df6, Ld5: (oder Lf6:, Te4, ∾.) 4. Da6: (Sb6, Dc6, Dd4) ╪. Varianten: a) 1. . . ∾. 2. Td4† 3. La3 oder Dd5 etc. — b) 2. . . Ld7: 3. Td4 nebst 4. Dd5, oder 2. . . Ld5: 3. Sb6. 4. Dd5 ╪. Die Lösung zur anderen Position (rechts) erfolgt durch 1. b4, Tc5 (falls Tc6 so 2. Tc5:, falls Tc2 so 2. Sc2 etc. 2. bc, a2. 3. c6, Lc7 (!) 4. cb, ∾. 5. baD ╪.

Zu Seite 338.

145. Man sehe noch ein Beispiel von Anwendung der italiänischen Rochade: Weiss. Ke1. Df2. Ta1. Se5. Bc5, d6, h6, h7. Schwarz. Ke8. Tg5, h8. Lf4. Sh3. Ba3, e6, f5, g4. Matt in fünf Zügen von Ferrante; durch 1. Df4: Sf4: (!) 2. Ka1 & Tb1, Kf8 & Te8 (!) 3. h8D u. s. w.

Zu Seite 346.

146. Das oben im Texte nicht ganz correct notirte Beispiel von Bone findet sich rectificirt in Pos. 750 auf S. 476.

Zu Seite 350.

147. Lösungen. Note 4. a) Mendheim T.-B. S. 8. 1. Th6† Sh6: 2. Th5† Lf6. 3. Dh6† Dh7. 4. Kf6, Dh6‡ 5. Ke7† Kh7. 6. Sg5† Kg6. 7. Lf7† Kf5. 8. e4 ‡. b) Mendheim T.-B. S. 10. 1. Tf4† Kg5. 2. Dg6† Sg6: 3. Tf8† Sf4† 4. gf† Kh6. 5. f5† Kh7. 6. f6† Kh8. 7. fg ‡.

Zu Seite 353.

148. Lösungen. Aufgabe a) Mendheim T.-B. S. 24. 1. Se4† Kb7. 2. Sd6† Ka6. 3. Sb7† Kb7: 4. Lg6† Ka6: 5. Ld3† Tb6. 6. Kd4† Ld3. 7. Da3† Kb5. 8. Tg5† Lf5. 9. c4 ‡. Aufgabe b) Mendheim No. 47. 1. Sd7‡ Kd8. 2. Sb8† Dd2: 3. Sc6† Kc8. 4. Se7† K∾. 5. Sc6† Kc8. 6. Sb4† Kb8. 7. Sa6 ‡.

Zu Seite 358.

149. Lösungen. Aufg. a) 1. Tc8† Db8. 2. Dc6† Lb7. 3. Tb8‡ Kb8: 4. Sd7† Ka8. 5. Tg8† Te8. 6. Te8‡ Lb8. 7. Td8, Lc6 ‡. Aufg. b) 1. La5‡ Kc4: 2. Sd6‡ Kc5. 3. Sb7† Kc6. 4. Dc8† Lc7. 5. Le4† Dd5. 6. Th6† Lg6. 7. Tf2, De4 ‡.

Zu Seite 364.

150. Lösung zu der im Texte oben notirten Aufgabe von Bolton. A) In 36 Zügen: 1. De6, Kg7. 2. Tf1, Kh8. 3. Tf8† 4. Df7† 5. Ld7. 6. Dg6† 7. Dh5† 8. Sg6. 9. Tb1. 10. Df3† 11. Tb2, Kg1. 12. Lc6. 13. Ta8. 14. Ta6. 15. Sf8. 16. Sd7, Kh2. 17. c4† Kg1. 18. Tb1†. 19. Df2†. 20. Th1†. 21. Th4†. 22. Dg3† Kf5. 23. Tf4† Ke6. 24. Tf6† Ke7. 25. Dg7† Ke8 (!) 26. Df7† 27. Df8† 28. Db8† Kc6: 29. c5, Kd7: 30. Db7† Ke8 (!) 31. c6, Kd8. 32. Tf7, Ke8. 33. Ta1, Kd8. 34. Taf1, Ke8. 35. Te1† Kd8. 36. c7 ‡. — B) In 67 Zügen: 1. Db7, Kg8. 2. Th6, Kf8. 3. Lh7. 4. Sh3, Kd8. 5. Sf2. 6. Th1. 7. Dc6. 8. Te1† 9. De8† 10. Tb1. 11. Tf7† Ka6. 12. De1. 13. Ka2, Ka4 (!) 14. Tb3. 15. Sd1, K∾. 16. Sb2. 17. Kb1, Ka6. 18. Kc1. 19. Kd1. 20. Ke2. 21. Tf8,

Ka6. 22. Da1† 23. Da8† 24. Sd1. 25. Db7† 26. Sf2. 27. Sg4† 28. Sh2. 29. Sf3† 30. Sd2. 31. Lf5, Kf4. 32. De7. 33. Dg5† Kh2. 34. Kf3, Kh1. 35. Kf4. 36. Ta8. 37. Ta6. 38. Lc8, Kh1. 39. Tb1† 40. Dh5† 41. Sb3, Kf2. 42. Lb7. 43. Df3† Kh2. 44. Tb2. 45. Kf5. 46. Ke6. 47. Kd7. 48. Kc8. 49. Kb8, Kh2. 50. c4† Kg1. 51. Tb1† 52. Df2† 53. Th1† 54. Th4† 55. Df4† 56. Th6† 57. Df6† Kg8. 58. Dg6† Kf8. 59. Th8† Ke7. 60. Te8† 61. Lc6† Kc6: 62. c5, Kd7. 63. De6† Kc6. 64. Df6. 65. Td8† 66. Tc8† Kd7. 67. c6 ╪.

Zu Seite 374.

151. Lösung zur unten im Texte notirten Aufgabe von Bolton. (Es ist zunächt auf c1 ein weisser Laufer nachzutragen!) 1. Da6† 2. Te8† 3. Tc8† 4. Dc6† 5. La3‡ Kf7. 6. Se5† 7. Df6† Kh7. 8. Dh4† 9. Lf8† Kg8. 10. Ld6† Kg7. 11. Df6† Kh7. 12. Tc7† Kg8. 13. Tg7† Kh8. 14. Tg2‡ Kh7. 15. Dg6† 16. De8† Kh7. 17. Dg8† 18. Dg5† 19. Th2† Dh2: 20. Tf7† 21. Df6† Kg8. 22. Tg7† Kh8. 23. Te7† Kg8. 24. Dg5† K~. 25. Sg6† Kg8. 26. Sh4† Kf8 (!) 27. Df5† Kg8. 28. Df7† 29. Dh5† Kg8. 30. Te8† Kg7. 31. Sf5† Kf6. 32. Le5† De5: 33. de ╪.

Zu Seite 375.

152. Lösungen. a) Oben im Text, Mendheim T.-B. S. 18. — 1. Se6† Le6: 2. Sf5† Lf5: 3. gf† Dg6. 4. f6† Sf6: 5. Tg6† hg. 6. ef† Kh7. 7. hg ╪. — b) Aufg. von Bone: 1. Dd6‡ Kc4. 2. b3† Sb3: 3. Tc1† Sc1: 4. Te4† Se4: 5. Dd3† Sd3: 6. ed† Kd5. 7. de ╪. — c) Note 12. In der Rösselsprungaufgabe muss der schwarze König auf d8 (statt e8) stehen; die Lösung selbst beginnt mit folgenden Zügen, welche hier als Probe dieses merkwürdigen Spieles Platz finden mögen: 1. a8D† Kd7. 2. Dad5†. 3. Thc1† **Sc2.** 4. Da8†. 5. Td1† **Sd4.** 6. Tb7†. 7. Ta7†. 8. Dc7†. 9. Tb1† **Sb3.** 10. Kf4. 11. Ke5. 12. Ke6. 13. Ke7. 14—17. h3—h7. 18. Dc3, Kb6. 19. Tb2. 20. Ta1, Kb6. 21. Daa5† Kb7. 22. Tf1. 23. Dc5. 24. Dab6† Ka8. 25. Ta2† **Sa5.** 26. Dbc6†, Kb8. 27. D5b6† **Sb7.** 28. Dd5, Kc8. 29. h8T†, **Sd8.** 30. Db5, Kc7. 31. Ddc5† **Sc6** etc.

Zu Seite 380.

153. Man vergleiche Aufgabe 70 von Damiano, siehe Pos. 634 auf S. 409.

Zu Seite 387.

154. Lösung der No. 43 von Damiano: 1. Dc7† Sc7: 2. Ta8† Sa8: 3. Sd7† Sb6. 4. ab† Ka8. 5. b7 ╪; einfacher, ohne Hülfe der Dame, durch 1. Sa4† Sb6. 2. Tb7† Ka8. 3. Ta7† Ka7: 4. ab† Ka8. 5. b7 ╪.

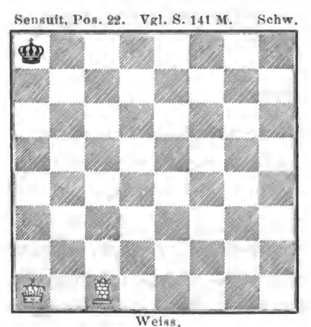
Zu Seite 389.

155. Lösungen. a) Mendh. T.-B. S. 36: 1. Kf7, h6. 2. Ld3, Kh7. 3. Sg3† Kh8. 4. Se4, Kh7. 5. Sg5† Kh8. 6. Lh7, hg. 7. Lb1 ╪. — b) Mendh. T.-B. S. 37: 1. Se7, Kb8. 2. Tb7† Ka8. 3. Tb6, ab. 4. Sc6, b5. 5. Kb6 ╪.

Zu Seite 393.

156. Zur weiteren Illustration der eigentlich systematischen Thätigkeit des Königs mögen hier noch zwei, zum Theil schon bekannte, Positionen aus alten Manuscripten zusammengestellt werden.

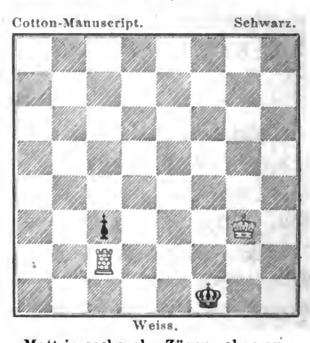
Sensuit, Pos. 22. Vgl. S. 141 M. Schw.



Weiss.

Matt in genau 12 Zügen, ohne den Thurm mehr als ein Mal zu ziehen.

Cotton-Manuscript. Schwarz.



Weiss.

Matt in sechszehn Zügen, ohne zu schlagen.

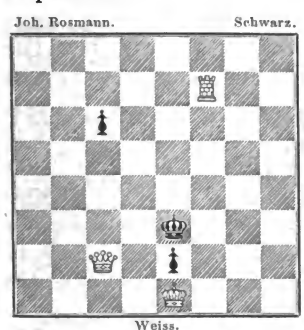
Die Spielweise der Position zur Linken lautet: 1. Ka2, Kb8 (!; falls Ka7 oder b7 so 2. Ka3 oder Kb3 mit früherem Mattzwange.) 2. Kb2 (durch 2. Kb3 würde die Opposition eingebüsst werden), Ka8. 3. Kc3, Kb7. 4. Kb3, Ka7. 5. Kc4, Kb8. 6. Kb4, Ka8. 7. Kc5, Kb7. 8. Kb5, Ka7. 9. Kc6, Kb8. 10. Kb6, Ka8. 11. Kc7, Ka7. 12. Ta1; ohne die Bedingung qualificirter Zügezahl wäre das Matt schon im

elften Zuge, durch 11. Tc8 ‡, möglich. (Vergl. S. 141.) Die nicht uninteressante Fassung des Originaltextes ist folgende: *Les Blans tirent les premiers et mattent le roy noir a douze traictz poy plus poy moins et ne doit jouer le roi iusques à ce qu'il donra le mat et ioue de ton roy selon les lettres de A, B, C. Et tire ton roy en tel point comme le Roy noir aura ioué et droit de luy: et en telle couleur.* — Ueber die Spielweise zu der anderen Position vergleiche man Seite 435 (Pos. 677).

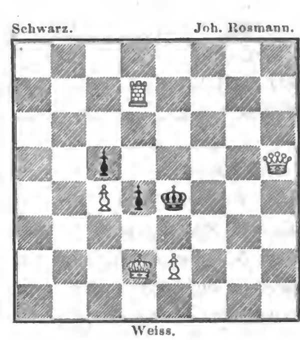
157. An die in Zeile 10 von unten erwähnte Position 132 auf S. 141 mag hier noch folgende Erläuterung geschlossen werden. Das durch ausschliessliche Bewegung der Dame geforderte Matt kann gegen den einzelnen König nur dann erzwungen werden, wenn der eigene unbewegliche König auf einem der vier Felder c3, c6, f3, f6 sich befindet. Die Ausführung für den vorliegenden Fall (Kc6. Dd6. — Kh1.) beruht im Wesentlichen auf folgender Spielweise: 1. Dh6† Kg2. 2. Dh4, Kf3. 3. Dg5, Ke4. 4. Df6, Ke3. 5. Df5, Ke2. 6. Df4, Ke1. 7. Df3, Kd2. 8. De4, Kd1. 9. De3, Kc2. 10. Dd4, Kc1. 11. Dd3, Kb2. 12. Dc4, Ka8 (besser als Kb1, worauf das Matt um drei Züge eher erfolgen könnte). 13. Db5, Ka2. 14. Db4, Ka1. 15. Dd2, Kb1. 16. Dc3, Ka2. 17. Dc1, Kb3. 18. Dd2, Kc4. 19. De3, Kb4. 20. Dd3, Ka4. 21. Db5† Ka3. 22. Db1, Ka4. 23. Db2, Ka5. 24. Db5 oder Da3 ‡.

Zu Seite 400—403.

158. Man sehe nachträglich folgende zwei instructive Originalcompositionen.



Selbstmatt in sechs Zügen.



Selbstmatt in sechs Zügen.

Die Spielweise zur Position links lautet: 1. Dc4, c5. 2. Dd5, c4. 3. Dd2† Ke4. 4. Dd6, c3 oder Ke3. 5. Tf4, Ke3 oder c3. 6. Dd2† cd ǂ; die Lösung zur anderen Position erfolgt durch 1. Dg5, d3. 2. Df6, dc. 3. Ke1, Ke3. 4. Td4, cd. 5. Df5, Kd3. 6. Dg4, d2 ǂ.

Zu Seite 429.

159. Die unter d) unrichtig citirte Composition von Mendheim steht in dessen Taschenbuch S. 56 und ist unter Pos. 60 auf Seite 80 recipirt worden.

Zu Seite 431.

160. Pos. 672, ursprünglich von Trev. Shastree herrührend, wurde von diesem Componisten mit der Forderung des Bauermatt in 81 Zügen, bei Stabilität der schwarzen Bauern, begleitet. Die von Bolton gefundene Abkürzung in 39 Zügen ist im Text auf Seite 432 oben ausgeführt. Später hat der vor zwei Jahren verstorbene amerikanische Problemmeister J. Potter (aus Salem) nachfolgende Abkürzung, in 32 Z., herausgebracht: 1. Sg2. 2. Se1. 3. Sg3. 4. Dd1. 5. Da1. 6. Se2. 7. Sc1, Kg8. 8. Tf8† Kg7. 9. Tf7† Kh6. 10. Th8† 11. Lh4† 12. Lf5† Kf4. 13. Sd3† Ke3. 14. Db2, Kd2. 15. Kf2, Kd1. 16. Ta7. 17. Ta6. 18. Kf3. 19. Lg4, Kd1. 20. Kg2, Kd2. 21. c4† Ke3. 22. Dc1† Ke4. 23. Lf3† Kf5. 24. Dg5† Ke6. 25. Lg4† Kf7. 26. Lh5† Ke6. 27. Th6† Kd7. 28. Dd8† Kc6. 29. c5, Kb7. 30. Da8† Kc7. 31. Ld8† Kd7. 32. c7 ǂ.

Zu Seite 433.

161. Lösungen. a) Pos. 675. — 1. Da4, Kc3: 2. Db3† Kd2. 3. Db2, Ke3: 4. Dc3† Kf4: 5. Df3† Kd4. 6. Lf4, Kc4: 7. Ld2, Kd4. 8. Lb4, Kc4. 9. La3, Kd4. 10. Sf1, Kc4. 11. Sd6† Kd4. 12. Dc3† Kc3: 13. Kf6, Kd4. 14. c3† Kd5. 15. c4 ǂ. — b) Pos. 676. 1. Kh6† Se5. 2. Te4† Kd5. 3. Te5† Kd4. 4. Te4† Kd5. 5. Df7† Kd6. 6. De7† Kd5. 7. Dd7† Sd6. 8. Te5† Kd4. 9. c3† Lc3: 10. Sb5† Lb5: 11. Da7† Ta7: 12. Th5† Tg7. 13. Sf5† Sf5 ǂ. Man vergleiche wegen der hervortretenden Schlusswendung dieser Aufgabe (Springerthurmmatt!) die auf S. 342 oben unter b) angegebene Selbstmattaufgabe von Nicolajew zu Kainsk, welche dieselbe Idee in ebenso einfacher wie schöner Vollendung durchführt.

Zu Seite 444.

162. Das zu Pos. 694 ausgeführte Resultat lässt sich auf kürzerem Wege, wie E. Mielziner in Thorn nachgewiesen hat, erreichen; nämlich in 10 Zügen durch 1. Tg7, Ka1. 2. Te7† Ka2. 3. Tg7, Ka1. 4. Td7† Ka2. 5. g7, Ka1. 6. Td1† Ka2. 7. Td3, Ka1. 8. g8D† Ka2. 9. Tc3, Ka1. 10. Ta3 ‡.

Zu Seite 470.

163.* Zu der im Texte besprochenen Etikette von Pos. 737. Unter anderen Anspielungen zu Aufgaben, deren Inhalt die Rochade in sich schliesst, verdient folgende einst in der Ill. Ztg. gegebene und wahrscheinlich von K. Portius herrührende poetische Wendung besonderes Interesse:

„Ein Herr, dess Herz an einer Dame hing, —
Noch hatte er gewechselt keinen Ring,
Weil er bedacht, dass Vorsicht sei sehr gut
Bei einem Schritt, den man nur **ein Mal** thut.
Als er ihn that, da war er auch geborgen,
Und ihm erblüht ein neuer schöner Morgen! —
Du fragst, wozu ich dieses Dir berichte?
Auch dies Problem erzählt Dir die Geschichte.“

II. Synthetische Uebersicht.

A. Allgemeiner Theil.

Einleitung.

1. Begriff der Synthesis. Behandlung der entstandenen wie entstehenden Aufgabe, insofern sie, als selbständiges Ganze gefasst, auf dem Zusammenwirken der vier, durch die Analysis zergliederten, Elemente beruht. Vgl. Seite 43.

2. Inhalt und Umfang. Die (objectiven) Merkmale der entstandenen Aufgabe, die (subjectiven) Bedingungen für die entstehende Aufgabe ergeben einen dogmatischen und didaktischen Abschnitt, welche sich als Dogmatik und Production einander entgegenstellen und in einem, das Ganze krönenden Schlussstein, der beiden Abschnitten gemeinsame Materien zusammenfasst, in der Kunstkritik, begegnen. Vgl. Seite 43—44.

a. Dogmatik.

1. Grundnorm. Die synthetischen Essentialien der eigentlichen Schachaufgabe bilden die Bedingungen ihrer Correctheit, welche das geeignete Zusammenwirken der vier Elemente zur Grundlage hat. Vgl. Seite 21—22.

2. Gradunterschiede. Aus der subjectiven Bestimmung der Aufgabe, zur Lösung zu gelangen (vgl. Seite 4—6), sowie aus der objectiven Tendenz des Aufgabenwesens überhaupt, welche in dem auf Seite 41 angedeuteten Ideale wurzelt, fliessen als entscheidende Gradmesser für den synthetischen Werth zwei weitere Normen, die sich unter den Begriffen der Schwierigkeit und Schönheit feststellen lassen. Vgl. Seite 22 Anm. 2.

I. Correctheit.

1. Aeussere Einheit durch Zusammentreffen von

1) statthafter Position, vgl. S. 64.
2) statthafter Forderung in entsprechender regelmässiger Ausdrucksweise, vgl. S. 107 ff.
3) ideenhaltigem Inhalt, vgl. S. 174 unten sowie S. 23—35.

2. Innere Einheit im harmonischen Zusammenwirken der einzelnen Elemente, also namentlich in Betreff des Verhältnisses von Position und Forderung:

1) Freiheit von Singularitäten, vgl. S. 163.
2) Lösbarkeit sämmtlicher Varianten, welche ohne Ausnahme die Vorschriften der Forderung erfüllen lassen, vgl. S. 162 die angedeuteten Wettspiele.
3) Entsprechende Formulirung der Vorschriften, vgl. S. 151; resp.
4) Verbesserung durch a) formale Hülfsmittel wie die Anwendung qualificirter Zügezahl, vgl. S. 116 Anm. 32, ferner S. 115 Anmerkung 19 Schluss; — b) technische Compositionsmittel (die freilich mitunter, wenn eine völlige Umgestaltung des ganzen synthetischen Gefüges der Aufgabe erfordert wird, den Fehler nicht heben können, z. B. in folgendem Erzeugniss von R. S.: Weiss. Kf6. Dc2. Tg8. La4. Sd4, f2. Bd2, h2. Schw. Kf4. Tf1, h8. Lc8. Sf5, g6. Bd5, e6, f3, h4. Das in drei Zügen durch 1. Ld7, Ld7: 2. Da4 intendirte Matt scheitert an 1. . . Te1).

3. Freiheit von Abkürzungen, vgl. S. 116 oben.

1) Beispiele des Gegentheils. a) Als ältesten Fall sehe man aus dem Cotton-M.-S. (No. 1) sowie aus dem Roy. As. Soc. M.-S. No. 18 (vgl. S. 291 oben) nachstehende Composition nach alten Regeln, deren in 9 Z. geforderte Mattführung wahrscheinlich mit folgendem Treibzwange, bei welchem sämmtliche Stücke der handelnden Partei mitwirken, 1. Lc5† Kb8 (!) 2. Tg8†, Kc7. 3. Tc8† Kd6: 4. Tc6† Ke5. 5. d4† Ke4. 6. Te6† Kf3. 7. Te3† Kf2. 8. Fg3† Kf1. 9. Ld3 ╪ intendirt ist, während der übersehene Zug 5. Te6 ╪ das Verfahren abkürzt: Weiss. Kh1. Tg6. Sd6. Lc3. Fh4. Ba5, c3, c4, d3, d5, g4, h3. Schw. Ka7. Ta2, c2. Lf4. Ba6, b4, g5, h6. — b) Unter neueren Erzeugnissen hat das mit der pomphaften Etikette „The Sphinx" gekrönte Titelproblem zu Staunton's Handbuch (1. Ausg. von 1847) das meiste Aufsehen

erregt: Weiss. Kg5. Df4. Lb2. Ba2, h5. Schw. Kg8. Tf8. Ba3, b4, f5, g4, h7. Die in folgenden 11 Zügen 1. Dc4† Tf7. 2. Lg7, Kg7: 3. Dd4† Kg8. 4. Dd8† Tf8. 5. Dd5† Tf7. 6. Kh6, g3. 7. Dd8† Tf8. 8. De7, Tf7. 9. Dg5† Kh8. 10. Dd8† Tf8. 11. Df8 ‡ intendirte Lösung gestattet kürzere Spielweisen in 8 und 6 Z., z. B. 1. Dc4† Tf7. 2. Lf6, g3 (!) 3. Kh6, g2. 4. Lg7, g1D. 5. Dc8† Tf8. 6. Df8 ‡. Vgl. Sz. II, S. 288.)

2) Der Grund des Gegentheils liegt häufig in der ganzen Natur des Erzeugnisses, namentlich bei künstlicheren Fällen, wie bedingten oder symbolischen Aufgaben, vgl. Pos. 83 S. 97, ferner Pos. 84 S. 98 sowie namentlich Anmerk. 43 dazu (S. 98); ausserdem vgl. Sz. II S. 385, ferner Sz. III S. 32, 86, 220, 355, 366.

3) Werth von Verbesserungen durch geeignete Aufnahme von Bedingungen in die Forderung, vgl. Pos. 574 S. 358 mit Pos. 640 S. 411.

4. Freiheit von Nebenlösungen, namentlich von simultanen, nicht im Sinne der Composition intendirten Spielweisen.

Der Grund des Gegentheiles liegt auch hier gewöhnlich in der besonderen Natur des Erzeugnisses, vorzüglich bei Roi-dépouillé-Aufgaben und ähnlichen Compositionen.

1) Totale Nebenlösung. (Eigentlicher Fall des sogenannten Gegensatzes zwischen „poetischer“ und „prosaischer“ Lösung.) Als auffälligstes Beispiel sehe man folgende Composition von Eichstädt: Weiss. Kd5. Ta2. Le1. Sd6. Bf3, g2, h4. Schw. Kd3. Bd7. Das in 4 Z. geforderte Matt kann nach Kling's Prüfung, welcher die Aufgabe deshalb „The weekly Problem“ betitelt hat, auf siebenfache Weise erzielt werden. (Vgl. Ch. Pl. Chr. 1861, S. 322.)

2) Partielle Nebenlösungen. a) Möglichkeit mehrerer Anfänge oder Schlusswendungen bei gleichem Hauptinhalt und Verfolgung des Grundgedankens. b) Verschiedenartige Befriedigung von Nebenvarianten.

3) Besondere Fälle. a) Zufällige Existenz einer dem intendirten Inhalte an Schönheit gleichen oder sogar überlegenen Nebenlösung. Als ein Beispiel vgl. man Pos. 137 (S. 143 und S. 357), deren zweiter Lösungstheil ausser der einfacheren Mattführung durch 9. g4 etc. auch auf ganz anderem Wege durch 9. Th1 etc. zum Ziele führen kann. Man sehe die ausführliche Deduction in

Sz. 1859 S. 266—268 (vgl. Note 70 auf S. 143). b) Ausdrücklich intendirte Doppelspiele, deren Formel lauten kann „Matt in n Zügen auf zweierlei Weise", z. B. in folgender Composition des Eins. von Tirnau: W. Kb2. De7. Bc2. Schw. Kd4. Bc5, d5. Matt auf zweierlei Weise in 4 Z. durch α) 1. De2, c4. 2. De7, c3† 3. Ka3, Kc4. 4. Db4 ╪. β) 1. Kb3, c4. 2. Kb4, c3. 3. Ka4, Kc4. 4. Db4 ╪. (Vgl. Sz. 1859 S. 265 das S.-M. unter No. 1040.) — c) Intendirte partielle Spielweisen, z. B. Sz. 1857 S. 144: Weiss. Ke1. De6. Ta1, a3. Le5, f3. Sa6, g6. Bc3, g2, g4. Schwarz. Kd3. Df8. Tb8, h7. Lb1, g5. Se8, h6. Ba4, b5, c6, e3, g3. Weiss soll durch fünf verschiedene Anzüge in 3 Z. mat setzen.

2. Schwierigkeit.

1. Verborgenheit der Grundideen, in der ganzen Anlage des Erzeugnisses begründet.

1) Versteckte Natur gewisser Vorbereitungszüge, namentlich im Anfang der Lösung, z. B. a) gewisse unscheinbare Drohungen oder Abschneidungen, vgl S. 294 – 295, besonders Note 1 auf S. 295, ferner Pos. 545 S. 337, endlich Nachtrag No. 144 S. 521. b) Logischer Zusammenschluss von Momenten, welche die entscheidende Combination ausmachen, wie bei Vorplänen, Hülfsplänen u. s. w. vgl. namentlich Anm. 8 auf S. 311; ausserdem sehe man folgende zwei Beispiele: 1) W. Kh2. Dg6. Td1, f3. La1. Sb6, f7. Ba3, c3, d2, d5, g2. Schw. Kc5. Lb5. Sb7. Ba4, c4, f4, g7. Matt in 3 Z. von Healey; durch 1. **Th1** (Bahnung!), Le8 (!) 2. Db1, Lb5. 3. Dg1 ╪. 2) Weiss. Kg7. Dd1. Tf8. La5, e4. Sd3. Bc2, c4, c5, e2, f2. Schw. Kd4. Tc8, h1. Le6. Bc3, c6, e7, g4. Matt in 4 Z. von Lilienfeld in Dorpat; durch 1. Da1, Ta1: 2. Tf4, Tg8† 3. Kh6, ∼. 4. L ╪. — c) Reichthum an Varianten auf den entscheidenden Zug; namentlich beim allgemeinen Zugzwang, vgl. Pos. 529—533 S. 321—322; ferner eine Aufgabe von Morrison (Sz. 1859 S. 91): Weiss. Kg1. Ta4, c6. Ld1, h8. Sd4, e5. Bd6, e7, f2, g4. Schw. Kc3. Tb6, f8. La2. Sc8, f1. Ba6, b7, c4, d2, f3, f4, f7. Matt in 4 Z. durch 1. Lf6! vgl. Sz. 1859 S. 364. (Dieser letztere Fall führt hinüber zu den folgenden Momenten:)

2) Möglichkeit abschreckender Gegenzüge im Verlaufe der

Lösung, namentlich a) Mannigfaltige Annahmen gewisser Opfer, vgl. Pos. 348 S. 239. b) Mögliche Schachangriffe der Gegenpartei, z. B. 1) Brede No. 12. Weiss. Ka1. De3. Sa5, f4. Ba3, b3, b4. Schw. Kb5. Dg8. Ld5, g5. Sb6, c7. Ba4, a6, d6, g7. Matt in 3 Zügen durch 1. Se2, **Lf6**† 2. Dd4 etc. Vgl. Brede No. 15. 2) Grimshaw. Weiss. Kc7. Ta5, La2. Sc5, f3. Be2, f2, f4. Schw. Kd5. Dc2. Tf5, h1. Lh3. Ba4, c4, d2, f7. Matt in 4 Z. durch 1. Kd7, **Th5**† 2. f5 etc. — c) Concepten-Spiele mit wiederholten Gegenangriffen resp. Schachgeboten, welche die bestmögliche Vertheidigung bilden, vgl. Mdh. T.-B. S. 8, s. Note 4 S. 350. (Als ausdrückliche Bedingung dagegen vgl. S. 145 M. ff. Pos. 142.)

3) Versteckte Lage der Schlusswendung, namentlich bei Aufgaben mit künstlichen Zielen wie Selbstmattaufgaben u. s. w., vgl. Pos. 676 S. 434.

2. Modalitäten in Betreff der Position und Forderung. Es ergeben sich vorzugsweise besondere Schwierigkeiten

1) Aus Möglichkeit wie Reichthum an Verführungsvarianten, welche in geeigneter Beschaffenheit der Position ihren Grund haben.

2) Aus gewissen Erschwerungen, welche aus dem besonderen Verhältniss der Forderung zur Position entspringen, namentlich bei systematischen Bedingungsaufgaben, vgl. z. B. S. 353 ff.

4. Modalitäten negativer Art. Die Schwierigkeit darf nicht liegen

1) im Aufputz der Position durch unnöthige Steine;

2) in der verkünstelten Darstellung eines verhältnissmässig zu einfachen Grundgedankens, vgl. Pos. 42 S. 67, ferner 72 S. 86 sowie folgendes Erzeugniss von Arthur Napoleon: Weiss. Kg8. Db2. Lb8, d5. Bc7, d7, e2, e6, f3, g7. Schw. Kc5. Ta5, c8. Ld8, e8. Sf4, h8. Ba6, d3, e7. Matt in 3 Z.

3. Schönheit.

Geeignete Form für den Ausdruck der einzelnen Elemente sowie entsprechende Fügsamkeit in ihrem gegenseitigen Zusammenwirken.

1. Position und Forderung.

1) In Betreff der Position an sich vergl. man die von der Analysis angedeuteten Erfordernisse, S. 93 ff. Dagegen Gestattung gewisser Ausnahmen, wie S. 94 M., ferner S. 87 Anm. 30 etc.

2) Richtiges Verhältniss der Mittel zur Leistung unter möglichstem Ineinandergreifen der verwendeten Kräfte.

3) Inniges Zusammenwirken der Kräfte beider Parteien unter vorzüglichem Ausschluss von mehr oder weniger getrennten Heerlagern, wie letztere namentlich in manchen Compositionen Stamma's und vielen ähnlichen Erzeugnissen sich finden.

4) Möglichste Einheit in der Forderung. Das Gegentheil ergiebt zwar mehr oder weniger künstliche Erzeugnisse, die aber dem einfachen Typus wahrer Schönheit meist widerstreiten.

2. Ideenhaltiger Ihalt.

1) Würdigung der einzelnen Ideen an sich und Trennung ihrer besonderen Arten.

2) Möglichste Einheit in der Ideengliederung durch inniges Zusammenwirken der einzelnen Combinationen. a) Unterschied zwischen mechanischer Zusammenfügung von Ideen und ihrer Construction aus einem Gusse. b) Verschiedene Natur bei verschiedenen Aufgaben. (Als Beispiel aus systematischem Gebiete sehe man Pos. 655 S. 423 mit der möglichst präcisen Begründung des intendirten Resultates.)

3) Gleichmässige Schönheit und inniger lebensfrischer Zusammenschluss aller Varianten.

b. Production.

I. Erfassung.

1. Die Erfassung (Conception) eines Problemerzeugnisses kann zunächst je nach der allgemeinen Natur desselben, welche von den verwendeten Grundideen hauptsächlich abhängt, sehr verschieden sein; sie tritt aber im eminenten Sinne des Wortes vorzüglich bei den einfachen Mattaufgaben hervor, welche, ausser allem Beiwerk von besonderen Erschwerungen und Künstlichkeiten, lediglich die Schönheit rein schachlicher Ideen an sich wie ihrer lebensfrischen Vereinigung zur Grundlage haben.

2. Die wahre Erfassung im echt productiven Sinne dehnt ihre schöpferische Kraft auf alle wesentlichen Hauptmomente des entstehenden Erzeugnisses aus und bringt daher, unter vollständiger

Klarheit über die Hauptwendungen des Inhalts, bei der ersten Fixirung wie aus einem Gusse die entscheidenden Formen der Grundposition im Grossen und Ganzen zum Ausdruck.

3. Ausgezeichnet durch lebensfrische Fülle und Kraft im Ganzen wie im Einzelnen hält die wahre Erfassung sich streng innerhalb der Grenzen des eigentlichen Spieles und daher irgend welche Verletzung der Correctheit (vgl. S. 63 ff.) von vornherein fern: ja sie widerstrebt selbst den geringsten Verstössen gegen die Regelmässigkeit (vgl. S. 82 ff.) und kann ihrer ganzen Natur nach ausserhalb derselben gar nicht gedacht werden. Sie führt deshalb zu wirklichen Mustererzeugnissen, kann aber in subjectivem Sinne durch keinerlei Anstrengung reinen Fleisses erlernt werden, bleibt vielmehr lediglich Sache des Genius. Wohl mögen einzelne Ideen an sich, selbst der schönsten Art, von untergeordnetem Compositionseifer anmuthig dargestellt werden, die Erzeugung eines grösseren in sich geschlossenen Ganzen von jener klassischen Natur bleibt aber, vorzüglich wegen lebensfrischer Gliederung der Grundgedanken und harmonischen Zusammenschlusses aller Varianten, eine Leistung schöpferischer Genialität.

4. Bei zusammengesetzten Aufgaben, namentlich systematischen und künstlichen Charakters, bedarf die Erfassung im Allgemeinen genauerer Ausführung und bezieht sich hier in der Regel nur auf die besonderen Momente der erschwerenden Voraussetzungen sowie auf den Grundgedanken der entscheidenden Zwischenpositionen, namentlich aber der Schlusswendung.

2. Ausführung.

1. Im Allgemeinen. Die Ausführung (oder eigentliche Operation), welche sich mit der erfassten und nach der Conception unmittelbar fixirten Grundposition beschäftigt, macht im Allgemeinen die umfassendste Thätigkeit der Composition aus. Sie setzt stets eine bereits vorhandene Figurenstellung voraus und erscheint in den meisten Fällen, da der klassische Charakter der vorher bei der Conception erörterten Zeugungsart nur selten auftritt, auch als die wesentlichste Seite der Compositionsthätigkeit.

2. Auf Grundlage einer Original-Position. In den meisten Fällen begnügt sich die Conception mit einer charakteristischen Schlussstellung oder Schlusswendung sowie mit Feststellung gewisser

noch anzubringender Grundgedanken, deren passende Einfügung dann die eigentliche Aufgabe der Ausführung bildet.

1) Gliederung des Ganzen, sowohl in Betreff der einzelnen Hauptideen als des Zusammenschlusses der Varianten. (Vgl. die rein mechanische Anleitung von Brede im Almanach S. 108 ff., sowie die Artikel von v. Oppen in der Schachztg., siehe Seite 57 unter e und S. 58 unter i, n.)

2) Einzelheiten. Dahin gehört zunächst die Wahl geeigneter Ausgangsposition (meist auf Grundlage von Figuren-Eigenschaften, weniger allgemeineren Combinationen), sodann die Behandlung von leitenden, meist allgemeineren, Combinationswendungen, ferner das Kapitel über die Einleitungen und Mattnetze, ferner von der Königsplacirung und Königsnutzung sowie geeigneten Wechselwirkung der feindlichen Kräfte, endlich von der passenden Felderbesetzung zum Hauptzweck wie zur Variantenfügung u. s. w.

3. Umarbeitung und Erweiterung.

1) Die Umarbeitung bezieht sich auf veränderte Darstellung der Hauptmomente bereits vorhandener (meist fremder) Erzeugnisse. Je mechanischer dieses Verfahren, desto mehr nähert es sich dem eigentlichen Plagiat; doch giebt es auch wirklich geistvolle Umformungen, welche sogar die Originale an Schönheit übertreffen. (Einfachste Beispiele: Vorlagen des Matt der Dilaram, des klassischen Epigramm, der sogenannten Indischen Aufgabe u. s. w.; ferner vergleiche man mit einander: a) Weiss. Kh5. Db7. Ld3. Sd6. Ba3. Schw. Ka5. Tg1. Lb5. Sd4, f7. Ba4, a6, b6, h4. Matt in 2 Z. von Calvi. b) Weiss. Kh1. Df2. Le6. Sc2, h3. Bg2, g5. Schwarz. Ke4. Ta8, h7. Ld3, f4. Sc4, h2. Bb3, e5. Matt in 2 Z.)

2) Die Erweiterung bezieht sich auf Vergrösserung des Inhalts durch Anschluss von neuen Ideen und daher Vermehrung der Zügezahl. Sie begnügt sich zuweilen mit einfachem Zuthun einer Einleitung oder eines Vorspieles, kann aber auch, namentlich wenn sie auf Originalconception sich stützt, den Charakter wirklich geistvoller Compositionsthätigkeit annehmen. Es handelt sich also hier vorzüglich um den Fall, dass der Componist selbst aus seiner minderzügigen eine mehrzügige Aufgabe herstellt, wobei es vornehmlich auf harmonische Einfügung der neuen Zuthat

in das synthetische Gefüge des bereits vorhandenen Erzeugnisses ankommt. (Beispiele: a) Weiss. Kf6. Td2. Lc1. Sa2, g3. Bh2. Schwarz. Kf4. Lc4, e3. Bb4, c5, f3, g4. Matt in 2 Z.; — durch einfache Versetzung des Springers nach g7 entsteht eine Mattaufgabe in 4 Z. [von S. A. Wolff], welche sich von der zweizügigen nur durch den mechanischen Anschluss einer Einleitung [vergl. Seite 168 oben] unterscheidet. — b) Weiss. Kh2. Db8. Th8. Sd4, e3. Be5. Schwarz. Kb6. Ta7, g7. Ld7. Se4. Ba5, b7, g5, h5. Matt in 3 Z. [von Smigielski]; durch einfache Placirung des Springers von e3 auf c3 ergiebt sich eine Mattaufgabe in 4 Zügen.)

3) Die Vereinigung der beiden Compositionsthätigkeiten, der Umarbeitung und Erweiterung, führt nicht selten zu den elegantesten Erzeugnissen, welche zuweilen den Werth völliger Originalcomposition beanspruchen können; man sehe als ein passendes Beispiel (unter Bezugnahme auf Anm. 5, S. 165) Pos. 75, S. 90, ferner folgende von demselben Componisten herrührende Bearbeitung der alten Mattführung Pos. 68, S. 84 (vgl. Anm. 28 daselbst): Weiss. Kd8. Tb1, d3. Ld4. Bc2, e4. Schwarz. Kd6. Ta2. Sa1. Ba3, b4, e5, f2. Matt in 5 Z. durch 1. Lf2†, Ke6 (!). 2. Tf1, Tc2: (!). 3. Lc5, Tc5: (!). 4. Td6†, Kd6:. 5. Tf6 ╪.

4) Empirische Composition. Zwar schliesst die Thätigkeit des Componisten, da er während der Ausführung die analytischen Spuren des intendirten Inhaltes sowie die Nebenmöglichkeiten anderer Lösungsgänge fortdauernd ins Auge fassen muss, bei allen Schöpfungen eine ununterbrochene Lösungsthätigkeit, welche den unzertrennlichen Revers der Production bildet, im eminenten Sinne des Wortes in sich; dennoch giebt es eine besondere Art von Erzeugnissen, bei welchen diese analytische Lösungs-Thätigkeit eine noch höhere Bedeutung gewinnt und geradezu die vorwiegende oder eigentliche Seite der Production ausmacht. Es handelt sich hier um die Beschäftigung, zu schon vorhandenen Grundpositionen, unter mehr oder weniger leichten Modificationen derselben, geeignete Forderungen, deren präcise Feststellung die eigentliche Aufgabe der Composition bildet, zu begründen. Es sind entweder durch Zufall entstandene Positionen oder willkürliche, durch irgend welche äussere Formen angeregte Figuren-

stellungen oder endlich vollständige mit einfachen Mattforderungen versehene Compositionen, zu welchen noch andere, namentlich auf bedingte Forderungen eingerichtete, Spielweisen intendirt werden. Man vergleiche S. 14 Note 9; S. 5 Note 3, S. 31 M., S. 96 oben; S. 128 M; endlich folgende Compositionen: a) Weiss Kb7. De4. Tg2. Lf3. Sd5. Schw. Kh1. Bc6. Selbstmatt in 15 Z. von Krome: 1. Sc3, 2. Sa4. 3. Kb6. 4. Tc2. 5. Dd4†. 6. Ld5. 7. Kb5. 8. Kb4. 9. Kb3. 10. Ka2. 11. Ka1. 12. La2. 13. Df2. 14. De3. 15. Sb2, cb ╪. — b) Weiss Ke3. De6. Td5, e4. Lf5, f6. Se5. Bd6. Schw. Ke8. Lf7. Se7. Bd7. S. M. durch Laufer in 13, durch Spr. in 18, durch Bauer in 17 Zügen; vgl. Sz. 1856 S. 373. — c) Weiss Kc3. Db3. Tc2. La3, a4 Sb4, c4. Ba2. Schw. Kb1. La1, Sb2, c1. Selbstmatt durch einfaches Abzugschach, von Nathan. (Preisaufgabe der Schachztg. von 1855.)

3. Vollendung.

1. Abrundung der Position unter vorzüglicher Rücksicht auf: 1) Regelmässigkeit (vgl. S. 82 ff.), bei möglichster Verwerthung aller angewendeten Steine, und besonders passender Anwendung des Hülfsmittels der Umdrehung, vgl. S. 89 Note 32; — 2) Schönheit (vgl. S. 93 ff.), bei möglichst gefälliger Placirung der Stücke, vgl. S. 450 M., und passender Anwendung des Hülfsmittels der Reihenverrückung, vgl. S. 90—91 Note 33; 3) Schwierigkeit des Inhaltes, bei möglichster Erweiterung der Verführungsvarianten, namentlich durch passendere (freiere) Placirung der in den ersten Zügen der Lösung thätigen Stücke.

2. Prüfung der (synthetischen) Correctheit, mit Rücksicht auf Singularitäten, Abkürzungen und Nebenlösungen. Verbesserung in solchen Fällen durch möglichst geringe Modificationen, namentlich durch Verrückung der Reihen, oder auch durch Hinzufügung von Bauern. Man vgl. S. 91, ferner Pos. 546 S. 337, welche ursprünglich ohne w. B. e3, der ein Nebenspiel, Sg2—e3, hindert, gegeben war; auch die auf S. 331 Mitte notirte Composition von Klausinsky, welche durch einen schwarzen Bauer auf b3, zur Hinderung des Nebenspieles Kb2—c2, zu verbessern ist, gehört hierher. Endlich wegen durchgreifender Modificationen vergleiche man Pos. 519 S. 311, deren erste intendirte Form: Weiss. Kg5. Dc3. Lb5. Sa1, f6. Bf3, f5. Schw.

Ke5. Db8. Ta2, d4. Lg8. Sa7, c8. Be4, f4, g3 wegen der 3zügigen Abkürzung 1. Sd7† 2. Db2† etc. zunächst die Abänderung Db8—b7, Sc8—b8, w. B. c6, schw. B. c7 hervorrief, welche wieder die Nebenlösung 1. Sb3. 2. Db3: gestattete und deshalb die gründliche Reform unter Pos. 519 veranlasste.

3. Bestimmung. Vorlegen des fertigen Problemes zur Lösung. Zunächst für den Componisten selbst als spätere Durchsicht zur endgültigen Sicherung der intendirten Spielweise, unter Anwendung der Hülfsmittel der Brettumdrehung oder Farbewechselung (der Parteien), um die Unbefangenheit der Anschauung zu verstärken. Sodann eigentliche Verwerthung des Erzeugnisses durch Publication (resp. Bewerbung bei Preisausschreiben) oder durch anderweitige Mittheilung an die Freunde der Lösung, für welche folgende Gesichtspunkte in Betracht kommen.

1) Allgemeine Winke für die Thätigkeit der Lösung. Vermeidung von Versehen durch genaue Erfüllung aller in der Forderung enthaltenen Vorschriften und Erledigung aller möglichen Varianten. (Vgl. S. 1 Anm., ferner den Fall in Betreff der Grimshaw'schen Preisaufgaben, Schweizer Schachztg. von 1857 S. 31 und 110.) Als wesentlicher Wink für die Uebung in der Lösungskunst gilt der Rath, entweder vom Diagramm oder auf dem Brett ohne Bewegung der Steine zu lösen und zunächst den Anfang mit zweizügigen Mattaufgaben zu machen. (Ch. Pl. Chr. drückte dies einmal folgendermassen aus: „Try two-move problems first; but in no way touch the pieces when attempting to solve them. It is no credit to any one to discover the solutions of a problem when tampering, piece in hand, with every square on the board.")

2) Herausblick der Idee, entweder in subjectivem Sinne aus der bekannten Manier eines Componisten, von welchem eine Aufgabe vorliegt, oder in objectivem Sinne aus dem Gesammteindruck der Position wie aus dem speciellen Verhältniss im Bauerstande wie in der Officierstellung, indem jener oft für das Hintreiben des feindlichen Königs, diese zuweilen für gewisse Endstellungen entscheidet. In letzterem Sinne vergleiche man folgendes Beispiel von Kolisch: Weiss. Ka7. Df1. Tb4. La3. **Sd2, h6.** Bb5. Schw. Kc5. Dd1. Th8. Lc2. **Se3, g5.** Bf4. Matt in 4 Z. durch 1. Te4† 2. Te5† Ke5: 3. Df4‡ Kf4: 4. Ld6‡; hier kann

auf den ersten Blick sofort die eigenthümliche Springerstellung entscheiden, vgl. Seite 326 Zeile 6 von oben.)

3) Empirische Thätigkeit. Zunächst Prüfung des Königsstandes beider Parteien; für den König der handelnden Partei in Betreff möglicher Schachgebote (mit der Ausnahme gewisser Abschreckungsmomente, vergl. S. 532 oben), für den feindlichen König in Betreff der Fragen, wie der entscheidende Angriff an ihn zu bringen, wie und wo die Schlussstellung zu erzielen etc. Sodann speciellere Untersuchung der möglichen Abwehrmittel des Gegners unter Beachtung gewisser Indicien, namentlich in der Stellung von Bauern auf verschiedenen Flügeln, in der Stellung von einzelnen Figuren, welche zur Fesselung des feindlichen Königs auf ihrem Posten zu halten, oder welche, besonders wenn sie angegriffen, zur Vorbereitung wie entscheidenden Action in Bewegung zu setzen u. s. w. Ausserdem besondere Winke, z. B. wie dem feindlichen Könige ohne Thurmangriff zwei Nachbarfelder zu gleicher Zeit (nämlich durch Abzugkraft) zu nehmen, wie bei allen Versuchen endlich stete Rücksicht auf die vorgeschriebene Zeit oder Zügezahl zu behalten sei. — Vorwiegende empirische Thätigkeit bei der Lösung von Problemen systematischen Charakters; besonderes Verhältniss zwischen subjectiver Lösungsfähigkeit und objectivem Compositionsverständniss, ihre Verwandtschaft und prinzipiellen Unterschiede. Hervorragende Meister in der Lösungskunst, namentlich Mangelsdorf in Leipzig, Bezzel in Ansbach, Einsiedler von Tirnau, K. Bayer in Olmütz, Rosmann in Gratz, Mandelblüh in Olmütz u. v. A.

c. Kritik.

I. In objectiver Richtung.

1. Verschiedener Massstab für Aufgaben ungleichartigen Charakters. Vorherrschen des künstlichen Ideenkreises in einfachen Mattaufgaben, des praktischen Ideenkreises in Gewinnfragen und Remisaufgaben, des systematischen Ideengebietes in Roi dépouillé-Aufgaben und Erzeugnissen verwandten Charakters.

2. Entscheidende Rücksicht auf möglichste Vereinigung der drei Hauptmomente der Correctheit (vergl. S. 529 ff.), der Schwierigkeit

(S. 531) und Schönheit (S. 532). — Verhältniss der aufgewendeten Mittel zur Leistung; zu Einzelheiten gehört z. B. die möglichste Benutzung des Königs der handelnden Partei, ferner die richtige Auswahl möglichst weniger Steine zur gleichzeitigen Erfüllung mehrerer Zwecke; sodann der Grundsatz, dass bei praktischem Ideengehalt die handelnde Partei kein zu bedeutendes Uebergewicht habe, dass ein Remiszwang bei vorhandenen Mitteln zum Siege unnatürlich sei u. dergl. m.

3. Für die specielle Kritik steht in erster Linie die Rücksicht auf Sinnigkeit, weniger Neuheit, der Idee, sodann Schwierigkeit des Inhalts, hierauf Correctheit der Position, richtiges Verhältniss zwischen dem Aufwand der Mittel und der Leistung, endlich gefällige Anordnung der Stücke oder ästhetischer Werth der Stellung. Aus der Gesammtheit dieser Momente sowie aus ihrer Gradfolge ergiebt sich ein geeigneter Massstab für den relativen Kunstwerth der Schachaufgaben. Frühere Versuche zur Aufstellung gewisser Grundsätze oder Skalen sind entweder, wie die von Capräz in der Schweiz. Schachztg. (S. 205) vorgeschlagenen Klassen, zu empirisch willkürlicher Natur, oder wie die von v. Oppen in der Schachztg. (1848 S. 401 ff.) gegebenen Normen zu abstracten Charakters. Letztere, welche sich auch im Anhange zu Oppen's „Stamma" (S. 228) wiederholt finden, stellen zunächst die Correctheit der Position in den Vordergrund, vergleichen sodann die Schwierigkeit des Inhalts und die Zügezahl, behandeln ferner die quantitative Verwendung von Mitteln und ziehen endlich auch die absolute Zügezahl oder Länge des Inhalts in den Vergleich, wobei freilich mehrere dieser Sätze in nicht völliger Harmonie mit einander stehen.

2. In subjectiver Richtung.

1. Der Gesammteindruck, welchen die Leistung des Componisten auf den kritischen Blick macht, lässt sich durch theoretisch scharf bestimmte Abstufungen regeln, die ihre Grundlage in der Art der Erfassung wie Ausführung des Erzeugnisses haben. Es kann eine Aufgabe genialer Natur sein, von kunstgeübter Compositionsarbeit zeugen, sie kann aber auch gemacht sein oder endlich sich dem wirklich dolosen Plagiate nähern. Hiernach unterscheiden wir die geniale Schöpfung von dem gearbeiteten Erzeugniss, ferner das gemachte Product von dem dolosen Plagiat.

2. Geniale Schöpfungen zeichnen sich durch lebensfrische Harmonie in allen Theilen, im Ganzen wie im Einzelnen, in Form wie Inhalt aus. Aeusseren Massstab liefert die Frage nach gleichmässig selbständiger Schönheit, nach innigem Zusammenschluss aller Momente des eigentlichen Inhalts, also aller einzelnen Varianten. Man vergleiche als einzelne Beispiele zunächst Pos. 227 S. 197, Pos. 506 S. 301, Pos. 228 S. 197, Pos. 372 S. 247, sodann Pos. 530 S. 321, Pos. 517 S. 310, Pos. 501 S. 297, Pos. 532 S. 322, Pos. 77 S. 90, ferner die auf S. 298 Mitte notirte Composition von Bayer, endlich folgende drei Erzeugnisse mit elegantem Variantenschluss: a) Stellung: Weiss. Ka2. Dc8. Sc6, d3. Ba4, d2, f3. Schw. Kc4. Lf7. Ba5, e5, f6. Matt in 4 Z. von Silas Angas (Sz. 1862 S. 59); b) Stellung: Weiss. Kc7. Db2. Tg5. Lb5. Sd2. Bc3, f3, h4. Schwarz. Ke5. La2. Be2, e4, e6, f5. Matt in 4 Zügen von A. Veeck (Sz. 1860 S. 386); c) Stellung: Weiss. Kc3. De3. Sf3. Bb3, b4, g2. Schw. Kd5. Lf5. Bb6, d6, f6, g6. Matt in 6 Zügen von K. Gampert. (Wiener Wochenblatt und Ill. Fam.-J. Aufgabe No. 199.)

3. Gearbeitete Erzeugnisse nähern sich an Reichthum eleganter Wendungen den genialen Schöpfungen, tragen aber unverkennlich die Spuren durchgreifender Mühwaltung für ihre Ausführung und verrathen daher den Mangel einer aus einem Gusse geflossenen Erfassung. Sie verdienen immerhin als Meisterproducte hohe Anerkennung, können jedoch den klassischen Anspruch auf die erste Rangklasse nicht behaupten. Aeusseres Kennzeichen ist gewöhnlich eine mehr oder weniger schwerfällige Postirung der verwendeten Stücke, mögen diese auch den strengen Anforderungen der Correctheit (nicht aber der Schönheit) entsprechen. Man vergleiche z. B. Pos. 507 S. 302, Pos. 75 S. 90, sowie die auf S. 531 Mitte notirte Composition von Healey.

4. Gemachte Producte basiren zwar im Allgemeinen auf einzelnen mehr oder weniger selbständig gedachten Ideen, lassen aber in deren Verarbeitung oder vielmehr Zusammenstellung ein fast mechanisches Verfahren erkennen. Sie leiden an allen Mängeln des sogenannten geistlos mechanischen Fabrikates und verrathen sich vielfach durch äussere Schwächen. Man sehe zunächst in Betreff des gesammten Inhaltes folgende Stellung von John Gardner: Weiss. Kd3. Tc7. Lg7. Sh6. Bb7, f3, g5. Schw. Kd6. Df8. Bd5, e6, f4, f5. Matt in 3 Zügen durch 1. b8D, Db8: 2. Le5† etc.; — ferner in Betreff

der Position zunächst wegen mechanisch getrennter Heerlager manche Compositionen von Stamma, wie folgendes Erzeugniss von K. B.: Weiss. Kg6. Td3. Lc5, f3. Schw. Ke5. Ta5. Sa8. Ba4, b5, d4, e6. Matt in 4 Z. durch 1. Ld4 ‡ Kf4. 2. Lg1 etc., sodann wegen fehlerhafter Figurenstellung folgende mechanische Verarbeitung der Idee des Zugzwanges, von Loyd: Weiss. Kc5. Tf4, f6. Sd6, f8. Bb6, c6, g2. Schw. Ke5. Te7. Lh8. Sa3, h4. Bb7, g3, g4, g5, g6. Matt in 3 Z. durch 1. cb etc., auch folgendes Matt in 3 Z. (durch 1. Dd2. 2. Df2 etc.) von einem Italiäner: Weiss. Ka3. Da5. Td8. Sg4, h3. Bb2, d5, e4, h5, h6. Schw. Kf7. Df6. Te6, g6. Ba6, b3, c7, d7, e5, e7.

5. Das Plagiat endlich entlehnt einzelne Ideen sammt ihrer ursprünglichen Formgebung und schliesst sich in allen wesentlichen Momenten seines Inhalts dem Gedankengange des benutzten Originales ziemlich eng an. Es erhält einen dolosen Charakter, wenn die Modificationen des Originales lediglich in der Absicht, den Ursprung zu verdecken, angebracht werden. Dahin gehören einfach mechanische Hülfsmittel, wie die Umdrehung des Brettes oder einzelner Brettreihen, der unwesentlichen Umstellung von Figuren u. s. w. Man sehe S. 356 unt. Note 5 (Fall Mendheim-Wolff), ferner Schachztg. von 1851 S. 96—97; sodann Wiener Schachztg. S. 65—66 (Fall Eichstädt-Grosdemagne), ferner im Ill. Fam.-Journal die Fälle Anderssen-Kotte und Stamma-Funke; endlich vergleiche man noch Schachztg. von 1846 S. 159; 1847 S. 86, 377; 1848 S. 176, 405—406; 1849 S. 27; 1858 S. 98, 127, 151.

3. Zu praktischer Verwerthung.

Hat die Kunstkritik in theoretischem Sinne den Zweck, durch Vergleichung gegebener Compositionen aller Zeiten ihren gegenseitigen Werth zu bestimmen und die klassischen Erzeugnisse von den weniger gelungenen Producten zu sondern, so kann sie andererseits in gewissen Fällen auch einen praktischen Nutzen gewähren, wenn es auf die Beurtheilung einer beschränkten Reihe von Erzeugnissen, wie sie namentlich durch Preisausschreibungen zusammengebracht werden, ankommt. Vor Allem wird natürlich hierbei ein möglichst gleichartiger Charakter der zur Beurtheilung vorzulegenden Erzeugnisse erfordert. Die Momente dieser Gleichartigkeit liegen bekanntlich zunächst in den

vorherrschenden Ideenkreisen, sodann in der Natur der Forderung. Hierauf müssen jedenfalls von vornherein schon die Bedingungen solcher Preisausschreibungen oder Problemturniere geeignete Rücksicht nehmen, um den Kunstrichtern die Uebersicht und Vergleichung nicht nur zu erleichtern, sondern überhaupt zu ermöglichen. Unter dieser Voraussetzung gelangen dann die in den vorigen beiden Abschnitten angedeuteten Grundsätze, namentlich die unter No. 3 auf S. 540 aufgestellte Gradfolge, zu praktischer Verwerthung. Im Vordergrund steht die synthetische Correctheit (vergl. S. 529 ff.), sodann folgt die Rücksicht auf den eigentlichen Ideenkern, hierauf der Gesammteindruck des Inhaltes mit seinem Variantenschluss, endlich die weniger wesentlichen Rücksichten auf äussere Schönheit, ästhetischen Werth u. s. w.

B. Besonderer Theil.

Einleitung.

Bei der Mehrheit selbständiger Elemente, welche die Schachaufgabe constituiren, sowie der entscheidenden Gesichtspunkte, welche für ihren inneren Werth (Correctheit, Schönheit etc.) in Betracht kommen, lassen sich für den besonderen Theil verschiedene Theilungsgründe zur prinzipiellen Gliederung der verschiedenartigen Erzeugnisse des Aufgabenwesens denken. Man kann von den einzelnen Ideenkreisen ausgehen, kann lediglich die Forderung ins Auge fassen, man kann auf das Parteiverhältniss Rücksicht nehmen und in letzterem Sinne z. B. zwischen Roi-dépouille Aufgaben und ähnlichen Erzeugnissen, taktisch-praktischen Mattführungen und künstlichen Problemen unterscheiden; man kann ferner unter gemeinsamer Rücksicht auf Position wie Forderung einfache Aufgaben von Kunstspielen und diese wieder von sogenannten completten Kunstspielen (vergl. Lichtenstein's Schachkünstler) sondern; man kann endlich, was vom rein wissenschaftlichen Standpunkte aus das Einfachste wäre, lediglich zwischen gemeinen Aufgaben und künstlichen Erzeugnissen unterscheiden, zu jenen die gewöhnlichen Mattaufgaben, Studien und einfachen Selbst-

matts, zu den anderen alle Bedingungsaufgaben und äusseren (symbolischen) Kunstspiele rechnen. Alle diese Eintheilungen sind jedoch durch das praktische Bedürfniss nicht anerkannt worden; man hat vielmehr im Grossen und Ganzen, was synthetische Gliederung betrifft, die nachfolgende Classification immer mehr zur entscheidenden Geltung gelangen lassen.

a. Directe oder einfache Aufgaben.

Es handelt sich hier um einfache Matts in bestimmter Zügezahl. Von einzügigen Aufgaben kann natürlich nicht die Rede sein; sie dienen nur zum Ausdruck einer Figureneigenschaft oder fallen unter die exceptionellen Stellungen (vgl. Pos. 16—18). Für die so natürliche Scheidung zwischen minderzügigen und mehrzügigen Mattführungen hat sich in der modernen Praxis als passende Grenze immer schärfer die Zahl von fünf Zügen festgestellt.

1. Matts in zwei bis fünf Zügen.

Durchgreifendes Merkmal ist der Wegfall jeden Vorspieles, nur eine Einleitung von einem oder einigen Zügen findet sich bei den Aufgaben, welche die dreizügige Mattfrist überschreiten.

1. Matts in zwei Zügen. Entweder einfache Figureneigenschaften, wie in Pos. 160, oder als nächstes Moment die Anwendung einer allgemeineren Combination in einfachster Gestalt, z. B. der Aufopferung wie in Pos. 175, 206, 348, 390, 424, 465, 472, oder der Vorbereitung wie in Pos. 177, 226, 297, oder des Zugzwanges wie in Pos. 530 etc. Eine für didaktischen Zweck sehr passende Zusammenstellung von 44 Beispielen findet sich im zweiten Abschnitt des Katechismus von Portius, 3. Aufl., S. 93 ff.

2. Matts in drei Zügen. Anwendung zusammengesetzterer Combinationen, auch Möglichkeit von Vorplänen und Hülfsplänen; man vergleiche Pos. 68, 92, 217, 219, 223—225, 236, 315, 324, 347, 361, 367, 371, 372, 385, 387, 414, 433, 441, 461, 462, 470, 480, 487, 495—497, 501, 503, 504, 506, 509, 511, 515, 517, 528, 529, 531, 532, 535, 537, 557 u. s. w.

3. Matts in vier Zügen. Die bei Weitem fruchtbarste Zügezahl für entsprechende Erzeugnisse, man sehe z. B. Pos. 43, 50, 54,

55, 72—74, 76—78, 89, 95, 164, 165, 172, 174, 194, 197, 221, 227—229, 237, 242, 244, 248, 251, 253, 257, 279, 281, 284, 285, 321, 346, 363, 365, 376, 384, 386, 389, 432, 437, 443, 464, 476 bis 478, 483, 484, 498—500, 510, 512, 514, 518—521, 524, 525, 547 bis 556, 558, 661, 680, 682 u. s. f.

5. Matts in fünf Zügen. Häufigeres Auftreten von Einleitungen, gewöhnliche Anwendung von Vorplänen, grösseren Vorbereitungscombinationen, zuweilen auch sogenannte directe Mattführungen durch Hinauf- oder Heruntertreiben des Königs. Man vergleiche Pos. 42, 45, 51, 56, 65—70, 75, 79, 80, 93, 157, 158, 163, 166, 167, 171, 192, 222, 231, 241, 245, 254, 255, 258, 260, 264, 268, 269, 271, 282, 286, 287, 292, 297, 301, 303, 305, 316, 317, 325, 342, 353, 374, 396, 444, 455, 474, 485, 486, 505, 507, 536, 649 u. s. w.

2. Matts in längerer Zügezahl.

Entweder praktische Mattführungen, oder künstliche Erzeugnisse auf Grundlage der fortgesetzten Benutzung einer Figur, oder mit Einleitungen. Bei grösserer Zahl, von 8 oder mehr Zügen, treten auch selbständige Vorspiele auf.

1. Matts in sechs Zügen. Man sehe Pos. 44, 62, 193, 196, 220, 230, 240, 249, 250, 261, 265—267, 272, 277, 288, 290, 293, 295, 296, 299, 306, 308—310, 312, 332, 335, 338, 352, 398, 400, 471, 475, 482, 559, 560, 726 u. s. f.

2. Matts in sieben Zügen. Man sehe Pos. 159, 179, 214, 252, 256, 263, 270, 278, 280, 302, 307, 311, 331, 366, 373, 388, 391, 395, 492, 513, 523, 534, 753 u. s. f.

3. Matts in acht Zügen. Man sehe Pos. 48, 52, 239, 243, 259, 273, 276, 283, 294, 313, 375, 481, 494, 772, 774 u. s. f.

4. Matts in längerer Zügezahl. In 9 Zügen z. B. Pos. 238, 274, 300, 491, 754 ff.; in 10 Zügen: Pos. 64, 161, 195, 289, 329; in 11 Zügen: Pos. 336, 631; in 12 Zügen: Pos. 71, 723, 777; in 14 Z.: Pos. 540; in 15 Zügen: Pos. 542, 544; in 16 Zügen: Pos. 298; in 22 Zügen: Pos. 749; in 24 Zügen: Pos. 612; in 41 Zügen: Pos. 541.

Endlich mögen hier noch folgende zwei Compositionen nachträglich Platz finden:

Anonym. v. Modena. La Rivista, S. 56. — Sissa, Jan. 1861. Sz. 1861. S. 70.

Schwarz.

Weiss.

Matt in neunzehn Zügen.

1. Dc5† Kd8 (!) 2. Dc8† Ke7. 3. De8† Kf6. 4. g5† Sg5: (!) 5. De5† Kg6. 6. Dg5‡ Kh7. 7. Dh5† Kg7. 8. Sf5† Kf8. (!) 9. Dh6† Ke8 (!) 10. Sd6† Kd8. 11. Dg5† Kc7. 12. Dc5† Kd8. 13. Dc8† Ke7. 14. De8† Kf6. 15. Df8† Ke6. 16. Df5† Ke7 (!) 17. Dg5† Kf8. 18. Df6† Lf7. 19. Df7 ✝.

W. Bone. — Mil. Titelbild.

Schwarz.



Weiss.

Matt in zwanzig Zügen.

1. Th7‡ Kh7: (!) 2. Sf6‡ gf (!) 3. Lf5† Kh8. 4. Dh6† Kg8. 5. Lh7† Kh8. 6. Le4‡ Kg8. 7. Lh7† Kh8. 8. Ld3‡ Kg8. 9. Lh7† Kh8. 10. Lc2‡ Kg8. 11. Lh7† Kh8. 12. Lb1‡ Kg8. 13. Lh7† Kh8. 14. Ld3† Kg8. 15. Dh7† Kf8. 16. Dh8† Ke7. 17. Dd8† Ke6. 18. Lc3: Dd3: (La4). 19. Df6‡ Kd5. 20. Dc6 (f5) ✝. (Vgl. S. 352.)

b. Studien.

Aufgaben mit praktischem Ideengehalt und mit der Forderung eines allgemeinen Gewinnzwanges oder Remiszwanges.

1. Gewinnfragen.

Man sehe zunächst die allgemeinen Erörterungen auf S. 117—119 und vgl. sodann Pos. 101—104, 168, 181—190, 199, 200, 203—205, 208—216, 233—235, 246, 262, 314, 318—320, 327—328, 330, 333, 334, 337, 341, 343—345, 679 ff.

2. Remisfragen.

Man vergleiche zunächst Seite 120 ff., sowie folgende Positionen: 47, 105—107, 110, 112—115, 169, 202, 218, 322—323, 326 ff. Ueber den besonderen Fall des Patt resp. Selbstpatt sehe man Seite 122—124, sowie Pos. 108—109, 111, (116—117), 673 ff.

c. Bedingungsaufgaben.

In der Praxis ist zunächst die Unterscheidung zwischen Bedingungsaufgaben von allgemeinerem Inhalt und solchen, welche das Matt an eine bestimmte Figur knüpfen, geläufig. Unter den Erzeugnissen der letzteren Art, welche übrigens zu gleicher Zeit auch allgemeinere Modalitäten enthalten können, haben dann wieder die Bauermatts ein hervorragendes Interesse gewonnen. Es lassen sich demnach Aufgaben mit Bedingungen verschiedenen Inhalts, ferner Officiermatts und Bauermatts von einander sondern.

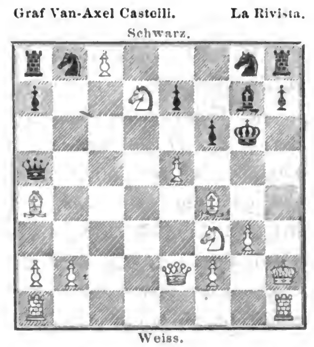
I. Bedingungsaufgaben verschiedenen Inhalts.

Ausser solchen Modalitäten, welche den gewöhnlichen Gehalt der einfachen Forderung (namentlich Zügezahl und Resultat) berühren, kommen hier vorzüglich die sogenannten künstlichen Bedingungen (vgl. S. 137 ff.), welche beliebige andere Erschwerungen zur Forderung hinzugesellen, in Betracht.

1. In erstgedachtem Sinne handelt es sich z. B. um die Modalität der qualificirten Zügezahl (vgl. S. 114, sowie Pos. 683, 685, 687, 732, 733, 743), ferner um das Matt auf bestimmtem Felde (vgl. S. 155 unten, sowie Pos. 35, 124, 126, 139, 543, 591, 627, 655, 700, 713, 715, 717, 720, 728, 729, 765, 769), endlich um Bestimmungen, wie in Pos. 694, welche das Matt durch ein Doppelschach verlangt, ferner wie in Pos. 128—129, 143 u. s. w. Als exceptionelles Beispiel sehe man noch nebenstehende, in der italiänischen Zeitschrift „La Rivista“ (vom 30. October 1859) erschienene Composition nach italiänischen Spielregeln mit den intendirten Zügen 1. Sh4†, Kf7. 2. e6†, Ke8. 3. Dh5†, Kd8. 4. De8†, Ke8: (?). 5. Sf6‡ und c8D‡. (Eigentlich wäre 4. .... Ke8:, wodurch der schwarze König sich in das Schach der auf c8 neu entstehenden Dame stellte, unzulässig und 4. De8 bereits der Mattzug!)

Graf Van-Axel Castelli. La Rivista.

Schwarz.



Weiss.

Matt in 5 Z. durch dreifaches Schach.

2. Unter den Bedingungsaufgaben mit sogenannten künstlichen Modalitäten (vergl. Pos. 97—100, ferner **130—148**) stehen in erster Linie solche Compositionen, deren Forderungen eine Unbeweglichkeit oder Unverletzlichkeit enthalten. Man vergleiche hier einerseits Pos. 132, 133, 615 und 693, andererseits Pos. 135, 136, 139, 613, 614, 677.

3. Ueber die vorgeschriebene Bewegung desselben Stückes (sogenannte Continuität) sehe man Pos. 130, 610, ferner über die entgegengesetzte Bestimmung, jede der vorhandenen Figuren successiv einmal zu ziehen, vergleiche man Pos. 684 und 686.

4. Endlich knüpfen sich wichtige Modalitäten noch an die Umwandlung, theils als totales, theils als partielles Verbot derselben, theils in noch anderem Sinne; man vergleiche Pos. 146, 745, 775, 776.

2. Officiermatts.

Man sehe die Classification auf S. 156 unten bis S. 158 oben und vergleiche hier noch:

1. In Betreff des Matt durch den Thurm Pos. 91, 134, 575, 621, 669, 716.

2. In Betreff des Matt durch den Laufer Pos. 86, 140, 583, 608, 734, 735, 741, 742.

3. In Betreff des Matt durch den Springer Pos. 122, 571, 707.

4. In Betreff des Matt durch einen „Feldherrn" Pos. 725.

5. Durch umgewandelten Bauer: 587, 588, 604, 773.

3. Bauermatts.

Man sehe zunächst die Uebersicht auf Seite 158—161 und vergleiche hier noch:

1. Ueber das einfache Bauermatt: a) ohne weitere Bedingung Pos. 7, 63, 87, 98, 123, 125, 360, 438—440, 445—448, 479, 539, 556, 564, 569, 593, 602, 617, 618, 620, 637, 663, 664, 667, 675, 689, 690, 695, 696, 701—702, 708, 711, 727, 730, 731, 744, 746, 748, 751, 752, 755, 756, 759, 760, 763; — b) mit vorhergehendem Bauerschach Pos. 601, 625, 626, 634, 691, 703, 704, 747, 757, 761, 766; — c) auf bestimmtem Felde Pos. 589, 595, 653; — d) mit beliebigen gemischten Modalitäten Pos. 606, 670, 722, 736.

2. Ueber das Bauermatt mit Unverletzlichkeit gewisser oder aller

feindlicher Steine: Pos. 59, 60, 83, 84, 127, 137, 563, 567, 570, 572, 577, 585, 605, 607, 623, 628, 643, 651, 671, 709, 739, 758, 762.

3. Ueber das Bauermatt mit Vorschrift der Stabilität a) von Officieren Pos. 148, 562, 576, 586; b) von Bauern Pos. 145, 147, 565—566, 568, 578—580, 603, 629, 648, 672.

d. Selbstmatts.

1. Einfach, ohne besondere Modalitäten.

Man vergleiche S. 129 ff. und bemerke, dass sich die Selbstmatts gleich den gemeinen directen Aufgaben zunächst nach der Zügezahl scheiden liessen. Es gehören hierher folgende Positionen: 7, 14, 15, 39, 81, 82, 96, 118, 119, 138, 162, 442, 526, 527, 533, 561, 573, 584, 590, 592, 594, 596, 598—600, 611, 619, 622, 624, 630, 632, 633, 636, 638—642, 644—647, 649, 650, 654, 656—660, 662, 665, 668, 673, 674, 676, 678, 692, 697, 698, 705, 706, 710, 712, 714, 724, 738, 764, 767, 768, 770.

2. Mit hinzugefügten Bedingungen.

Im Vordergrunde steht die Vorschrift, das Selbstmatt durch einen bestimmten Officier herbeizuführen, besonders wenn dadurch Abkürzungen oder weniger interessante Nebenlösungen, die sich auf einen feindlichen Bauer stützen, ausgeschlossen werden sollen. Man vergl. Pos. 574, 581, 582, 597, 609, 666, 740 und sehe ausserdem namentlich Pos. 138.

Die eigenthümliche Natur des Selbstmatt kann zu der Streitfrage Veranlassung geben, ob innerhalb desselben das *en passant* Schlagen als Zwangszug der Gegenpartei angenommen werden dürfe. Die Entscheidung hängt von der durch die Gesetzgebung noch nicht völlig festgestellten Ansicht ab, ob das *en passant* Schlagen auf subjectiv freier Wahl des Gegners beruhe oder nicht. Im ersteren Falle könnte sich nämlich die Gegenpartei, je nachdem der *en passant* zu schlagende Bauer Schach gäbe oder nicht, mat oder pat erklären und hierdurch das intendirte Ziel des Selbstmatt vereiteln. Man sehe als Beispiel folgende Aufgabe von Gronau in Cöln: Weiss: Kh2. Dc2. Te6. Lf6. Sd5, f5. Bg2, h3. Schw. Kg6. Lf7. Sc1. Bd6, h6. Intendirtes Selbstmatt in 6 Z. durch 1. Sh4†, Kh5. 2. Te5†, de. 3. Dd1†, Se2. 4. Sf4†, ef. 5. Dd5†, Ld5:. 6. g4†, fg (*en p.*) ‡ (?).

e. Kunstspiele.

Als Kunstspiele sind im weitesten Sinne des Wortes alle Compositionen aufzufassen, welche neben den gewöhnlichen Anforderungen an eine Schachaufgabe sich noch durch irgend ein aussergewöhnliches Kunstmoment auszeichnen, dessen Hineinwebung einen Aufwand besonderer Kunstfertigkeit von Seiten der Production voraussetzt. Dieses besondere Kunstmoment kann sich auf irgend eines der vier Elemente der Aufgabe oder auf mehrere zugleich beziehen. In Rücksicht der Position erinnere man sich an die sogenannten plastischen Formen, S. 95 ff., in Betreff der Forderung kommt eine gleichzeitige Mehrheit bei derselben Composition in Betracht, S. 111 oben; ferner handelt es sich für den Inhalt um die sogenannten symbolischen Erzeugnisse, S. 172, endlich für die Idee um gewisse plastische Schlusswendungen oder Schlussstellungen, sowie um gewisse Regelmässigkeiten in den verarbeiteten Grundgedanken, namentlich symmetrische Varianten, symmetrische Doppelspiele u. s. w. Vom praktischen Standpunkte aus lassen sich die angedeuteten Besonderheiten zunächst in zwei Hauptklassen zusammendrängen, einerseits sogenannte zusammengesetzte Aufgaben, andererseits symbolische Compositionen.

I. Zusammengesetzte Aufgaben.

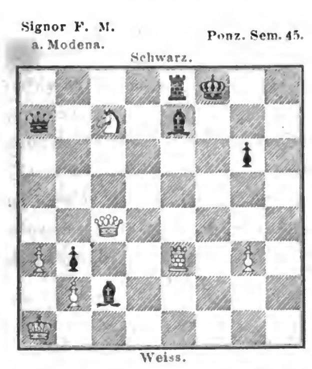
Das Kunstmoment beruht hier vorzüglich auf der Schwierigkeit, eine für mehrere Forderungen wirklich geeignete Composition herzustellen. Man unterscheidet sogenannte Doppelaufgaben, bei welchen sich die Mehrheit auf eines der drei gewöhnlichen Momente der Forderung bezieht, von sogenannten Polydora, welche durch passende Anwendung von Bedingungen zu vielfachen Spielweisen Gelegenheit geben.

1. Doppelaufgaben.

Gewöhnlich bezieht sich die doppelte Forderung auf das Parteiverhältniss oder auch auf das Spielresultat, seltner auf die Zügezahl. Der letzte Fall (Anwendung qualificirter Zügezahl, vgl. S. 116 oben, namentlich Anm. 22—23 daselbst) kann bei eigentlichen symbolischen Compositionen entscheidende Wichtigkeit erlangen, man vergleiche z. B. Pos. 173 wegen 6. Dh8, s. S. 173, Anm. 15.

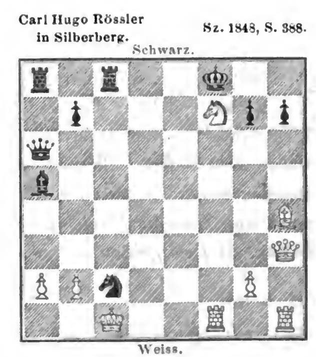
1. **Doppelmatts oder eigentliche Doppelaufgaben.** Beide Parteien, wenn sie den Anzug haben, können das Matt erzwingen, und zwar gewöhnlich in derselben Zügezahl, wie Pos. 94, S. 103, seltner in verschiedener Zügezahl. Der Kunstwerth solcher Erzeugnisse ist um so grösser, je inniger und lebensfrischer die Figuren der beiden Parteien, ihrer Stellung wie ihren Combinationen nach, in einander greifen. Sind die Heerlager dagegen mehr oder weniger getrennt, so erinnert die Verfertigung gewöhnlich an mechanische Compositionsthätigkeit; man sehe z. B. Aufgabe 15 von Mendheim: Weiss: Kg2. Ta1, e1. Sa3, f7. Bf2, g3. Schwarz: Ka7. Te2, e4. Sd4, f3. Bb6, d7. Doppelmatt in 5 Z. durch a) 1. Sb5†, Kb8. 2. Ta8†, Ka8:. 3. Tc8† etc.; — b) 1. .... Tf2‡. 2. Kf2:, Te2†. 3. Kf1, Sd2† etc. — Das älteste Beispiel eines Doppelmatt findet sich bereits im Cotton Manuscr. unter Diagramm 17 desselben; die nicht ganz verständliche Stellung lautet: Weiss: Ka1. Tc1. Sc4, d4. Le4. Bf3, g3, g6. Schwarz; Kd8. Tb7, b8. Sc7, d7. Lh1, h8. Fc8. Der Anziehende soll in 5 Zügen mat setzen (?). Unter späteren Erzeugnissen verdienen besondere Aufmerksamkeit nachfolgende zwei Compositionen, deren eine auch in Betreff des Inhaltes wie der Idee aus symmetrischen Gründen zu den Kunstspielen zu rechnen ist und zu der symbolischen Etikette „Maass für Maass“ (vgl. Seite 172, Anm. 12—13) Anlass gegeben hat.

Signor F. M. a. Modena. Ponz. Sem. 45.



Weiss am Zuge macht in neun und Schw. am Zuge macht in fünf Zügen mat.

Carl Hugo Rössler in Silberberg. Sz. 1848, S. 388.



Der Anziehende setzt den Gegner in sieben Zügen mat.

2. Doppel-Selbstmatts. Als Beispiel diene folgende Composition von J. G. Schultz in Upsala (vergl. Seite 111, Anm. 11): Weiss. Ka5. Dc7. La4, g3. Bb3. Schwarz. Ka8. Dc2. Tg4. Le8, f6. Bc6. In 5 Zügen. a) Durch 1. Dc8†, Ka7. 2. Lb8†, Ka8. 3. Lc6‡ etc.; — b) durch 1. . . . ., Dc5†. 2. Lb5, Ta4†. 3. Ka4:, cd† etc. Vgl. Sz. 1859, S. 335 und 1860, S. 195.

3. Mehrfache Aufgaben, z. B. Doppelmatt nebst Selbstmatt, wie in Sz. 1849, S. 113, oder Doppelmatt nebst Doppelselbstmatt, wie in folgendem Erzeugniss des Einsiedlers von Tirnau: Weiss. Ka5. De8. Tb2, e6. Ld1, f8. Sf7, g4. Schwarz. Kd5. De3. Tc3, d3. Le1, e2. Sa6, a8. Doppelmatt in 2 Zügen und Doppelselbstmatt in 5 Zügen. — a) 1. Td6† etc.; — b) 1. . . . ., Ta3† etc.; — c) 1. Dd7†, 2. Se3†. 3. Sd6† etc.; — d) 1. . . . ., Ta3†. 2. Kb5, Td2†. 3. Le2:, Sc7† etc.

4. Besondere Fälle. 1) Zusammentreffen von Matt und Selbstmatt etc., vgl. Pos. 120, S. 131. — 2) Abweichende Ziele innerhalb der Lösung, man vergleiche den Fall unter Pos. 162, Seite 167, und sehe hier noch folgendes Beispiel exceptioneller Natur von Grosdemagne: Weiss. Kg1. Dc2. Lb2. Sc6, f8. Bf5. Schwarz. Kf6. Tg7. Lb6. Sf2, g5. Be5, g2. Die Forderung lautet, dass Weiss in 2 Zügen ein Mat oder Selbstmat erzwingen soll. Unter Fiction des letzten vorangegangenen Zuges e7—e5 besteht die Lösung in 1. fe (*en p.*) etc.

2. Polydora.

Aufgaben dieser Art tragen meist einen systematischen Charakter, insofern bei denselben die handelnde Partei, zur Erzwingung mehrerer Ziele unter verschiedenartigen Bedingungen, einer entscheidenden Uebermacht bedarf. Beispiele sind bereits in Anm. 55 auf Seite 132 angedeutet worden; man vergleiche dazu Sz. 1861, S. 268. Hier mag noch eine besonders ergiebige Stellung und daneben eine geistvolle Selbstmatt-Composition von mehr künstlichem Charakter Platz finden.

Position von Smigielski. **Forderungen v. Schmitt in Petersburg u. A.**

Schwarz.



Weiss.

Polydora.

(Vgl. Sz. 1860, S. 189 und 325.)

1) S(f3) ‡ in 3 Z.; durch 1. Th6†.
2) S(g4) ‡ in 4 Z.; durch 1. La7.
3) T ‡ in 3 Z.; durch 1. Th6†.
4) T ‡ in 3 Z. ohne ihn zu bew.; durch 1. Lf4.
5) L ‡ in 5 Z. ohne ihn zu bew.; durch 1. Th6†.
6) L ‡ auf h8 in 5 Z.; durch 1. Le5. 2. Ke7 etc.
7) B(g2) ‡ in 6 Z.; durch 1. Th6†.
8) B(e2) ‡ in 7 Z.; durch 1. La7.
9) B(c4) ‡ in 9 Z.; durch 1. Th6†.
10) B(d3) ‡ in 8 Z.; durch 1. La7 oder 1. Sge5.
11) Selbstmatts unter verschiednen Bedingungen, z. B. auf e1 etc.

Sz. 1861, S. 137 und S. 364. **Joh. Georg Schultz in Upsala.**

Schwarz.

Weiss.

Selbstmatt:

a) Einf. in 8 Z. — b) Durch B. in 9 Z. — c) u. d) durch jeden L. in 10 Z.

a) 1. Sh6†, Lh6:. 2. Df2†. 3. Te4†. 4. Df5†. 5. Tf4†. 6. Sg6†. 7. Te4†. 8. Te2†, **Tf3** ‡:. — b) 1. Se3†. 2. Sc4†. 3. Sd6†. 4. Se8‡. 5. Df2†. 6. Te4†. 7. Te3†. 8. Df5†. 9. Sg6, c4 ‡. — c) 1. Se3†. 2. Sg2† (K∼). 3. Df3†. 4. Df4†. 5. Se1†. 6. Df5†. 7. Td4†. 8. De6†. 9. Db6†. 10. Db5†, Lb5 ‡. — d) 1. Se3†. 2. Sd1†. 3. Df2†. 4. Te4†. 5. Te8‡. 6. Df5†. 7. Dd7†. 8. Kc3. 9. Db7 (f7)†, Kc5. 10. Te5†, Le5 ‡.

2. Symbolische Compositionen.

Es gehören hierher alle Kunstspiele, welche durch Form oder Inhalt einen beliebigen Gegenstand, Gedanken oder Zustand versinnbildlichen. Ueber die Benutzung der Anfangsposition zu solchem

Zwecke vergleiche man vorzüglich die auf Seite 95 ff. dargestellten plastischen Formen. Je einfacher die Formumrisse der nachzubildenden Vorlagen, desto geeignetere Motive bieten sie natürlich für die symbolische Composition; doch sind zuweilen auch zusammengesetztere Formen, wie Kränze, Sternbilder u. dgl., zur Nachbildung herangezogen. (Vgl. z. B. S.-Bl., No. 13.) Ueber die symbolische Verwendung der Schlussposition einer Aufgabe vergleiche man nachfolgende Erzeugnisse, deren eines, von E. Cook, an den Schachmeister Marache dedicirt, in seiner Schlussstellung ein M präsentiren soll, während das andere vom Einsiedler aus Tirnau, zu Ehren des verstorbenen Meisters H. Pollmächer ein Grab-Symbol (Mausoleum, Rasenbeet oder dergl.) in der Schlussform bedeuten mag.

Cook. Leslie P. 14/8. 58.

Schwarz.

Weiss.

Matt in sieben Zügen.

1. Lg5†, Kd7 (!). 2. bc†, bc (!). 3. Td5‡, Dd5: (!). 4. Se5†, Le5: (!). 5. Se5‡, De5:. 6. Le6‡, De6‡. 7. De6 ╪.

Eins. v. Tirnau. Fam.-J. 1826. No. 13.

Schwarz.

Weiss.

Selbstmatt in zwölf Zügen.

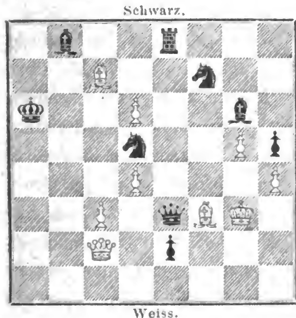
1. Df6†. 2. Df7†. 3. Df8†. 4. Lf4. 5. Ld6. 6. Kd5:. 7. Tc4. 8. d4. 9. e4. 10. Se5: 11. Sb6†. 12. Df6†, Sf6 ╪.

Der Compositionsthätigkeit mag übrigens die symbolische Fassung einer Schlussstellung, von welcher die Production gewöhnlich ausgeht, geringere Schwierigkeiten verursachen als die gleiche Verarbeitung der Anfangsposition; beide Momente könnten übrigens auch mit einander verbunden, also ein Erzeugniss hergestellt werden, bei welchem sich durch die Lösung eine symbolische Form (z. B. ein Halbkreis oder Halbmond) in eine andere (z. B. in ein Kreuz) verwandelt.

Ueber die symbolische Natur des Inhaltes von Schachaufgaben (dramatische Compositionen gegenüber den plastischen Positionsformen) vgl. man die Andeutungen auf S. 172 und sehe hier noch ein treffliches Beispiel, dessen symbolische Darlegung kurz folgende ist: Das grosse Turnier zu London (1851) wird ausgeschrieben. Wer den schwarzen König matt setzt, erlangt den Preis. Auf dem Kampfplatz erscheinen 16 Kämpfer. (Die beiden Könige werden nicht gezählt.) Die weisse Dame (oder der Feldherr der Weissen) wagt dem Preise, dem schwarzen König nachzujagen. Sie schlägt bald und leicht den schwarzen Springer (Kieseritzky), sodann nach härterem Kampfe den Thurm (Szen), hierauf ohne Schwierigkeit den schwarzen Feldherrn (Staunton). Da wird plötzlich ein unbeachteter Bauer (der bis dahin dem Continente unbekannte Wywill) zur Dame, d. h. zeigt sich als Schachgrösse ersten Ranges, allein auch ihn überwindet die weisse Dame und erlangt nun die Siegespalme.

Das Schachturnier zu London, 1851.

H. Pollmaecher.



Matt in acht Zügen.

III. Historische Uebersicht.

In der Ausbildung des gesammten Aufgabenwesens von seinen ersten Anfängen bis zur gegenwärtigen Höhe treten verschiedene, mehr oder weniger scharf getrennte Entwicklungsperioden hervor, welche für den historischen Ueberblick die zunächst geeignete Eintheilung ergeben. Wir beabsichtigen hierbei, nicht nur ein kurzes Resumé über die Leistungen in den einzelnen Zeitabschnitten anzudeuten, sondern auch in Rücksicht auf die älteren Perioden eine nahezu vollständige Zusammenstellung der uns bekannt gewordenen Erzeugnisse zu liefern, indem wir auch die wichtigeren, bereits im Werke selbst mitgetheilten Compositionen an der betreffenden Stelle durch Angabe des Citats einreihen. Der Problemfreund erhält dadurch ein möglichst vollkommenes Bild von der gesammten Masse wie allmählichen Ausbildung des grossen Gebietes und wird die Voraussetzung gerechtfertigt finden, dass wir bei ihm, je näher die Erzeugnisse der neueren Zeit stehen, eine grössere, aus den leichter zugänglichen Quellen und Hülfsmitteln mögliche, Bekanntschaft mit dem vorhandenen Materiale annehmen. Hier eine geradezu vollkommene Aufzählung aller je veröffentlichten Erzeugnisse zu liefern, wäre nicht nur unmöglich, sondern würde selbst annäherungsweise die Grenzen des Handbuches überschreiten und die Aufgabe einer voluminösen Encyclopädie bilden.

Erste Periode.

Von Anfang bis Ende des 15. Jahrhunderts.

Aelteste Ueberlieferungen. Herrschaft der alten Spielregeln. Anfänge des Aufgabenwesens. Ineinanderlaufen der Grenzen wirklicher Spielführung und des eigentlichen Problemgebietes. Quellen: Alte Manuscripte, namentlich persischen und arabischen Ursprunges.

1. In erster Linie stehen gewisse praktische Mattführungen, vereinzelte künstliche Aufgaben mit Aufopferung, Studien mit endspielartigem Charakter.

1) Mattführungen von praktischer Färbung durch Treiben des Königs, zuweilen mit Zwischenopfern. a) Composition des Khalifen Mutasim Billah (R. As. Soc. M.-S. fol. 29) = Pos. 491, S. 290. — b) Künstlich verarbeitete Spielstellung von Adali (fol. 4 dess. M.-S.) = Pos. 375, S. 248. c) Abkürzbares Matttreiben aus fol. 13 dess. M.-S., sowie Cott. M.-S. No. 1. = Seite 529. d) Composition von Khwaja Ali Shatranji (As. Soc. M.-S.) = Weiss. Kc2. Tg7. Lc1, d3. Ff3. Ba3, b3, c4, d4, g2, h2. Schw. Ke6. Td8, h8. La6, d6. Fc7. Ba7, b7, f6, h6. Matt in 8 Z. durch 1. d5†, Ke5:. 2. Te7†, Kf4. 3. Te4†, Kg5. 4. Tg4, Kh5. 5. Tg7, f5. 6. Lf5:, Kh4. 7. Fg4, ∼. 8. g ╪. e) Vgl. S. 155 unten, S. 156 unten und S. 471 unten.

2) Vereinzelte Aufgaben mit künstlichen Ideen, namentlich mit Opferung des Thurmes oder Springers. a) Matt der Dilaram: 1. Einfachste Form = Pos. 376, S. 248. 2. Originalform in 5 Z. aus M.-S. 16856 des Brit. Mus., sowie mit umgekehrter Stellung (auf dem Damenflügel) im Cott. M.-S., No. 16: = Weiss. Ka4. Th1, h4. Sg4. Lh3. Bf6, g6. Schwarz. Kg8. Tb2, b8. Lösung: 1. Th8†. 2. Lf5†, Kg8. 3. Th8†. 4. g7†. 5. Sh6 ╪. Das Zwischenopfer des feindlichen Thurmes (2. b2—h2) wird nicht beachtet. 3. Anderweitige Modificationen: Im M.-S. 7515 des Brit. Mus., Fol. 23. = Weiss. Kh1. Tb1, b7. Sb2. Lc5. Ba6, c6, d6. Schwarz. Kc8. Te2, f2. Sf3. Lh6. Bd2, g3, h3; — ferner im Cott. M.-S. unter No. 9. = Weiss. Kc1. Ta1, a6. Sa3, g3. Ld5. Bb6, c6. Schwarz. Kb8. Tg2, h2. — b) Thurmopfer zum Thurmmatt: Die bekannte dreizügige Mattführung Pos. 68, S. 84, welche sich in identischer Form bereits im M.-S. 7515, fol. 15 findet. — c. Thurmopfer zum Matttreiben durch den Feldherrn. M.-S. 7515, Fol. 26—27. = Pos. 389, S. 253, sowie die ebendaselbst notirte Modification. — d. Bauerthurmopfer, vgl. S. 244 oben, zuerst in identischer Form mit Guar. und Sensuit im Brüsseler M.-S. 1350. — e. Thurmopfer zum Gewinnzwang oder Remiszwang, vgl. S. 329 oben, sowie Pos. 502, S. 299. — f. Thurmspringermatt, M.-S. des Nich. de St. Nicolai = Weiss. Kh3. Te3. Sd7. Bh5. Schw. Kg8. Ta4, c4. Bf7, g7, h6. Vgl. S. 341 M.

3) Studien; meist Stellungen von Thurm und kleinen Officieren gegen den Thurm u. dgl. — a. Pos. 679, S. 436. — b. W. Ka1.

Th4. Schwarz. Ke5. Td6. Sa5. Le6. Weiss zieht, Schwarz soll gewinnen (M.-S. 7515, fol. 34). — c. Weiss. Kb5. Td3. Sc5. Bf7. Schwarz. Kb8. Tf1. Schwarz zieht, Weiss gew. Auf fol. 92 dess. M.-S. — d. Weiss. Kh1. Se4. Lf1. Fd3. Schwarz. Kf3. Tg2. Fg3. Bh2. Weiss gewinnt. Aus M.-S. 16856, fol. 44. — e. Weiss. Ka1. Th2. Schwarz. Ka6. Ta5. Ba2, d5. Remisaufgabe. Aus M.-S. 7515, fol. 74. — f. Weiss. Kf7. Se7. Lf5. Fh7. Schwarz. Kh8. Ta7. Weiss soll gewinnen (?). Aus M.-S. 7515, fol. 41.

2. Erzeugnisse von systematischem Ideencharakter, nicht selten mit hinzugefügten Bedingungen.

1) Bedingungsaufgaben. a. Natürliche Modalitäten. 1. Feldmatt (in der Ecke) mit singulärer Lösung: Cott. M.-S. No. 13 = Pos. 771, S. 486. 2. Laufermatt in 11 Zügen aus M.-S. 7515, fol. 13 = Weiss. Kf3. Tg4. Lh3. Fe6. Bf5. Schwarz. Kh7. Bf6. — b. Künstliche Modalitäten, Cott. M.-S., No. 14 = Pos. 677, S. 435 sowie Nachtrag 156, S. 524. — c. Unnatürliche Modalität, vergl. S. 491 oben (Cott. M.-S. 7). — d. Unterlassene Modalitäten, daher unverständliche Erzeugnisse in mannichfacher Anzahl; z. B. Cott. M.-S. No. 12 = Weiss. Kf6. Tg6, g7. Lf1. Schwarz. Kh8. Lf8 mit der einfachen Forderung des Matt, in 16 Zügen. (Schon ein Läufer-Matt wäre in 3 Zügen zu erzwingen.)

2) Systematische Bauernspiele. Cotton M.-S. No. 2 = S. 489 unter c); ferner No. 6 = S. 489 unter a); ferner No. 10 = Weiss Kf5. Bd6, f6, h6. Schwarz Kf8; endlich No. 11 = S. 489 unter b).

3) Selbstmatts. Selten und nur im Cott. M.-S. a. Nr. 3 = S. 487 oben. b. No. 4 = Seite 452 oben. c. No. 5 = S. 466 oben. d. No. 15 = Seite 377 unten.

3. Erzeugnisse von mehr oder weniger exceptionellem Charakter.

1) Auf Grundlage der ursprünglichen Aufstellung der Figuren. a. M.-S. 7515, fol. 94 = Seite 479 oben. b. Cott. M.-S. No. 8 = Nachtrag 16, S. 496 unten.

2) Endspielartige Thurmstellungen. a. St. Nic. M.-S. = S. 434 Mitte. b. Brüss. M.-S. von 1350 = Pos. 28 und 29, Seite 31.

3) Mattführung mehrerer Damen gegen den König am Rande. Brüss. M. S. von 1350, fol. 50 = Pos. 34, S. 33.

Zweite Periode.

Von Ende des 15 bis Mitte des 16. Jahrhunderts.

Gleichzeitige Anwendung der alten wie neuen Spielweise. — Herrschaft und Ausbildung des Bedingungswesens, namentlich Aufgaben mit Figurenmatts (Bauermatts, Laufermatts etc.). Ausgedehnte Benutzung der qualificirten Zügezahl. Vorwiegende Operation mit Thürmen und Springern. Erweiterte Benutzung der Opferideen. Beinahe völliges Verschwinden des Selbstmatt. Dagegen exceptionelle Erzeugnisse in vollster Blüthe. — Namen der wirklichen Autoren unsicher und zweifelhaft, da die uns erhaltenen Sammlungen sehr häufig aus gemeinsamen älteren Quellen schöpfen. Die für uns entscheidenden Hauptquellen sind Lucena, Damiano, Guarinus und „Sensuit."

a. Lucena.

Man vergleiche Seite 46, Nr. 8. Die nachfolgende Uebersicht stützt sich auf das zu Rio de Janeiro durch v. d. Lasa aufgefundene Exemplar, welches nur 90 Compositionen enthält.

Titeldiagramm: Pos. 703, S. 450. — **1.** Stellung. Weiss. Kb6. Ta3, b7. Sa5. Bb4, c4. Schwarz. Ka8. Tc8, e8. Bd2. Matt in genau 2 Zügen. Vergl. Damiano No. 1 und v. d. Lasa, Erinnerungen, S. 189. — **2.** Stellung. Weiss. Kb6. Ta4, c8. Sa7, b8. Schw. Ka8. Tc5. Bb7. Matt in genau 2 Z.[1] — **3.** Stellung. W. Kf6. Ta8, h2. Sd8, e5. Bh7. Schw. Kf8. Th8. Le6, g4. Matt in genau 2 Z.[2] — **4.** Stellung. W. Kb3. Tc7, e7. Lc3. Sd6. Bd5, e6. Schw. Kd8. Te3. Matt in genau 2 Z.[3] — **5.** Stellung. W. Kg6. Dc2. Tg7. Sh6. Be6. Schw. Kh8. Td8, h4. Matt in genau 2 Z.[4] — **6.** Position 149 S. 150. — **7.** Seite 115, Anmerkung 19. — **8.** Stellung. W. K fehlt.[5] Db5. Sb3, h5. Bc4, f5. Schw. Kd6. Bh6. Matt in

[1] Das Brett ist umgekehrt, nämlich die weisse Partei auf a8—h8, zu denken; vgl. übrigens Damiano No. 8, sowie v. d. Lasa's Berliner Schach-Erinnerungen S. 190.

[2] Vgl. v. d. Lasa Erinn. S. 191 sowie Dam. No. 4, wo Laufer g4 weggelassen ist.

[3] Durch 1. Tc8, Ke7: 2. Sf5 †. Vgl. v. d. L. Erinn. S. 192 sowie Dam. No. 5.

[4] Durch 1. Dh2 etc. Vgl. v. d. L. Erinn. S. 193 sowie Dam. No. 6, wo das Spiel nach dem Rande links versetzt ist und die Bauern an den König herangerückt sind.

[5] Bei Damiano (No. 2), welcher die Stellung von links nach rechts verkehrt, ist der weisse König auf e8 hinzugefügt, er stünde aber besser z. B. auf e1. Die Lösung nach Lucena besteht in 1. Db7.

genau 2 Z. — **9.** Stellung. W. Kb6. Ta3, b7. Sa5. Schw. Ka8. Td8. Matt in genau 2 Z.[6] — **10.** Unklar.[7] — **11.** Nach alten Spielregeln. Stellung. W. Kb5. Ta4. Sa6. Ld6, e5. Bb6, c6. Schw. Ka8. Tf7, h7. Matt in genau 2 Z.[8] — **12.** Stellung. W. Kh3. Td1, g7. Se2. Ff1.[9] Schw. Kh1. Sh2. Le3, g2. Bf3. Matt in genau 2 Zügen.[10] — **13.** Stellung. W. Kd6. Ta4, h8. Se5, f8. Schw. Kd8. Tb8, c8. Lc6, e6. Matt in genau 2 Z. nach alter Spielweise. (Durch 1. Te4.) — **14**. Stellung. W. K fehlt. Ta6, b2. Sb6. Le6, f5. Bc6, d6. Schw. Kb8. Tg7, h7. Matt in genau 2 Z. nach alt. Sp.[11] — **15.** Stellung. W. K fehlt. Tb2, d7. Lc5, d6. Schw. Ka8. Sa6, c8. Matt in genau 2 Z. nach alter Sp. (durch 1. Tb5.) — **16.** S. 153 Mitte.[12] — **17.** Pos. 68 S. 84. (Vgl. Damiano No. 13.) — **18.** Stellung. W. K fehlt. Th1. Sh6. Lb6, e6. Bf6, g6. Schw. Kh8. Tb3, c4. Matt in genau 3 Z. nach alter Spielw.[13] — **19.** Pos. 681 S. 437. — **20.** S. 465. — **21.** Seite 465 oben. — **22.** Stellung. W. K fehlt. Th1. Sh3. Le6, h7. Bf6. Kh8. Th2. Lh6. Matt in genau 3 Z. nach alter Spielw.[14] — **23.** Pos. 686 S. 439. — **24.** Stellung. W. Kb5. Ta2. Sa6. Ld6.

---

[6] Durch 1. Tc7. Vergl. v. d. L. Erinner. S. 197; bei Damiano steht dieses Spiel nicht.

[7] Es wird in nachfolgender Stellung das Matt in genau 2 Z. nach alter Spielweise verlangt: W. Kd6. Sd4, e5. Bb7, c5, d5, d7, e6. Schw. Kd8. Ta8. Die dazu gegebene Ausführung ist, wegen fehlerhafter Bezeichnung der entscheidenden Felder, unverständlich.

[8] Durch 1. Lc7 oder auch 1. Lg7. Das Dasein der beiden alterthümlichen Läufer von gleicher Farbe sowie ihre Stellung ist durchaus unmöglich.

[9] Man vergl. wegen dieser Bezeichnung (Feldherr für alterthümliche Dame) Seite 456 oben.

[10] Die Stellung der Parteien ist im Originale umgekehrt, also W. Ka6. Schw. Ka8 etc. und der Thurm d1 (e8) steht ursprünglich auf b1 (g8), was schon Lucena wegen 1. Th7, Lc1 (!) berichtigt. Das Spiel kehrt übrigens im „Sensuit", auf pag. 9 mit der berichtigten Stellung des Thurmes (auf d1 oder vielmehr e8) wieder.

[11] Man denke sich den fehlenden König auf a5 und beginne mit 1. Tg2.

[12] Auf Seite 153 M. ist nach v. d. Lasa's Erinnerungen, in welchen dieses 16. Spiel Lucena's No. 10 des Auszuges bildet, citirt worden; vergl Seite 198 der genannten Erinnerungen sowie Damiano No. 16.

[13] Durch 1. Lc4: und nachher 2. Sf7 und 3. Th8 †, nach Lucena. Dieser bemerkt nicht, wie v. d. Lasa andeutet, dass 1. . . Th3. 2. Le6, Tb4. 3. Sf7 † geschehen könnte. Dabei wäre für den weissen König nirgends Platz. Wenn man denselben auf g4 aufstellte, könnte man mit 1. Th5 beginnen. — Man vgl. übrigens No. 38 von Lucena.

[14] Durch 1. Sg5, Th4. 2. Lf5 etc.

Bb6, c6. Schw. Ka8. Th7. Fc8. Matt in genau 3 Z. nach alter Spielw.[15] — **25.** Pos. 687 S. 440. — **26.** Seite 453 unten. — **27.** Pos. 28 S. 31, vgl. Seite 437 unten. — **28.** Stellung. W. Kg1. Th1. Sh3. Le6. Bf6, g6. Schw. Kh8. Te7, f8. Matt in genau 3 Z. nach alter Spielw.[16] — **29.** Pos. 688 S. 440. — **30.** Seite 437 Mitte. — **31.** Stellung. W. Kd1. Tf6. Sc2. Lc3. Bb4. Schw. Kd3. Ta1. Lc1, d5. Fd2. Bb5, d4, d6. Schwarz am Zuge könne das in genau 3 Z. geforderte Matt nicht erzwingen.[17] — **32.** Pos. 733 S. 468. — **33.** Stellung. W. K fehlt. Th4. Sf4, h6. Ld6. Bf6, g6. Schw. Kh8. Ta7, c7. Sg4. Matt in genau 4 Z. nach alter Spielweise.[18] — **34.** Seite 473, unter a). — **35.** Pos. 743 S. 473. — **36.** Stellung. W. Kf4. Tc7. Sf5. Lf3. Bb3, e4. Schw. Ke6. Tb7. Bb4, f6. Bauermatt in 4 Z. nach alter Spielweise.[19] — **37.** Ein Beispiel des Matt der Dilaram. — **38.** Stellung. W. K fehlt. Th1. Sh6. Lb5. Bf6, g6. Schw. Kh8. Tb3, c3. Le6. Matt in gen. 3 Z. nach alter Spielw.[20] — **39.** Stellung. W. Ka7. Tc3. Sa4, c5. Lb5. Fd8. Bb6, e7. Schw. Kc8. Ta1, g6. Sa5. Le5, f4. Matt in genau 3 Z. nach alter Spielweise.[21] — **40.** Pos. 719 S. 460. — **41.** Stellung. W. Ka1. Th7. Sf7, g6. Le3. Ff4. Bf5, f6, g7. Schw. Kg8. Td2. Sa5. Lg4. Ba3, b4. Matt in 4 Z. nach alter Spielw.[22] — **42.** Pos. 365 S. 245. — **43.** Stellung. W. Kg1. Td2, e2. Le6. Bf6, g6. Schw. Kh8. Te7, h4. Matt in genau 3 Z. nach alter Spielw.[23] — **44.** Stellung. W. Kh6. Se5, f4. Lc5, f5. Fh5. Be6, f6. Schw. Kf8. Ta3, h1. Ba7. Schwarz soll sich gegen das in genau 3 Z. drohende Matt vertheidigen; nach

[15] Durch 1. Sc5† Ta7. 2. b7† Db7: 3. cb ✝.

[16] Durch 1. Sg5, Th7. 2. Th2, Tf7. 3. Sf7 ✝. Lucena bemerkt ausdrücklich, dass die Aufgabe auch lösbar sei, wenn die schwarzen Thürme auf den Feldern e8 und f7 stünden.

[17] So sagt nämlich Lucena, welcher zugleich die Stellung der Parteien umgekehrt und als Vertheidigung 1. . . La3. 2. Sa1: (!) sowie 1. . . dc. · 2. Tf1 (!) angiebt.

[18] Durch 1. g7† 2. Sf7† 3. Th8† 4. Tf8 ✝, nach Lucena. Es wäre aber auch die Nebenlösung durch 1. g7† Kh7. 2. Sg4 ✝ zu beachten.

[19] Dasselbe Spiel findet sich auch unter No. 84. Die Lösung erfolgt durch 1. Sg7† 2. Se8† 3. Tb7: f5. ef ✝.

[20] Man vergleiche No. 18. Die Lösung ist mit 1. Ld3, Lg8. 2. Lf5, Le6 3. g7 oder Sf7 ✝ intendirt. Vgl. Luc. No. 18.

[21] Durch 1. Sb3† Lc3: 2. Sa5: Ta4: 3. b7 ✝.

[22] Durch 1. Sh6† Kh7: 2. g8F† Kh6: 3. Fg5† Kh5. 4. Sf4 ✝.

[23] Durch 1. Td8† Te8. 2. Th2 etc.

alter Spielw.[24] — **45.** Stellung. W. Kh6. Sb5, c5. Le3. Fh5. Bb6, c6. Schw. Kb8. Ta2, g2. Ba7. Schwarz soll sich gegen das in genau 3 Z. drohende Matt vertheidigen; nach alter Spielw.[25] — **46.** Stellung. W. Kf4. Ta3, c7. La6. Schw. Kd5. Tg2, h1. Sd1. Matt in genau 3 Z. nach alter Spielw.[26] — **47.** Seite 462, unter a). — **48.** Stellung. W. Ke1. Th7. Sg5. Lf5. Bf6. Schw. Ke8. Tc8, g2. Sc6. Lf8. Fd6. Bd3, e4, f3. Matt in 3 Z. nach alter Spielw.[27] — **49.** Stellung. W. Kg5. Th1, h3. Lc5, e6. Bg2, g6. Schw. Kh8. Tb7, c7. Lf6. Bb3. Kann Weiss ein Matt in genau 3 Z. erzwingen? nach alter Spielweise.[28] — **50.** Unvollständig. Es fehlt ein weisser Thurm. Stellung. W. K fehlt. Sh6. Ld5, e6. Bf6, g6. Schw. Kh8. Tb2, c3.[29] — **51.** Pos. 68 S. 84. Vgl. übrigens No. 17. — **52.** Seite 462, unter b). — **53.** Unklar. W. Kg5. Th1, h2. Sh6. Ld5, e6. Bb3, c4, f6, g6. Schw. Kh8. Ta7, c7. Es kommt auf die beste Vertheidigung gegen ein in genau 3 Z. drohendes Matt an.[30] — **54.** Stellung. W. Kg8. Te5. Se6. Le4, f5. Fd8. Bb6, c7, g6. Schw. Ke8. Ta1. Lc3. Fa8, b7, h8. Matt in 3 Z., nach alter Spielw.[31] — **55.** Pos. 721 S. 461.

---

[24] Lucena giebt folgende Züge 1. e7†, Ke8, sodann 2. . . . Ta6; ferner 1. f7, Th4 (!, um dem Zwischenzuge Lh3 vorzubeugen). Im Originale sind die Parteirollen verkehrt.

[25] Falls 1. Lg5, so 1. . . . Ta6 Dasselbe könnte geschehen, falls die Thürme auf a3 und g1 stünden. Im Originale sind auch hier die Parteirollen vertauscht; es kommt eben auf die richtige Vertheidigung, also darauf an, zu Gunsten der weissen Partei, an welche sich der Autor wendet, zu deduciren.

[26] Durch 1. Td3†, Kc6. 2. Lc8†, Kf6. 3. Td6 ✝.

[27] Durch 1. Te7†, Kd8. 2. Td7†, Ke8. 3. f7 ✝, oder 1. . . . Fe7: 2. f7†, Kd8. 3. Se6 ✝.

[28] Schwarz kann das intendirte Ziel vereiteln; auf 1. Tc1 nämlich durch 1. . . . Tb4. Stünde aber der schwarze Bauer, fügt Lucena hinzu, auf b4, so liesse sich die Aufgabe mit dem gegebenen Anfange lösen.

[29] Der weisse Thurm ist wahrscheinlich auf h1 zu denken; man vergleiche die ähnlichen Spiele unter Nr. 18 und 38.

[30] Vgl. Note 25. Die Original-Ausführung verkehrt die Parteirollen und lautet folgendermassen: „L negro (also blanco) tiene la mano y dize que dara xaque y mate al blanco (also negro) en 3 lances ni mas ni menos; y son los dos peones de laute del rey alferezas; y el cavallo negro (blanco) no se mueve por el primer lance empero tu toma el blanco (negro) porque no se da; el negro juega el primer lance a la a (=a1), y tu el roque a la b (=g7); y si el te toma el roque da le xaque y no es mate: y si te toma el roque con la dama (Ff6); o alferezy toma con el rey y no es mate y si juega el negro del roque hazia el cavallo tu juega el roque a la c; y definiese y es sotil juego.

[31] Das Hauptspiel lautet: 1. c8F, Fc8:. 2. g7, Fg7:. 3. Lg6 ✝.

(Vgl. übrigens No. 47.) — **56.** Seite 473, unter b). — **57.** Stellung. W. Kd5. Tc1. Sd6. Lb5. Fh6. Schw. Kd8. Tf1, f2. Sg4, h5. Matt in 3 Z., nach alter Spielw.[32] — **58.** Seite 444, unter a). — **59.** Ein Beispiel des Matt der Dilaram; vgl. übrigens No. 37. — **60.** Pos. 741 S. 472. — **61.** Pos. 346 S. 238. — **62.** Stellung. W. Kf1. Th2. Sh3. Le5. Bf6, g6. Schw. Kh8. Tc3. Lf5, g8. Be6. Matt in genau 3 Z., nach alter Spielw.[33] — **63.** Stellung. W. Kg5. Th1. Sh6. Le6. Ff6. Bg6. Schw. Kh8. Tb7. Matt in genau 3 Z. bei Unverletzlichkeit des schw. Th., nach alter Spielw.[34] — **64.** Stellung. W. Kf1. Db3. Ta3. Ld6. Ba6, b6, c5, e3, f2. Schw. Ka8. Te8. Matt durch Bb6.[35] — **65.** Stellung. W. Ke3. De2. Th6. Sh4. Schw. Ke5. La3, h3. Sd7, e7. Matt in 3 Z.[36] — **66.** Pos. 63 S. 83. — **67.** Pos. 719 S. 460; vgl. No. 40 von Lucena. — **68.** Pos. 683 S. 438, ferner Seite 139; vgl. Lucena No. 27. — **69.** Seite 437 Mitte (= Lucena No. 30). — **70.** Seite 150 (v. d. L. Erinn. S. 206). — **71.** S. 440 Mitte. — **72.** Stellung. W. Kc7. Tf8. Sc4, d4. Lc5, c8. Fc3. Bc6. Schw. Ka8. Tb1. Weiss kann das Matt in genau 3 Z. nicht erzwingen.[37] — **73.** Seite 114, Anm. 17. (Vgl. v. d. L. Erinn. S. 222.) — **74.** Stellung. W. Kd6. Th2. Lc5, d5. Bb5, b6, c6, e6. Schw. Ka8. Tg3. Matt in 4 Z. ohne den Thurm zu schlagen.[38] — **75.** Pos. 439 S. 271. — **76.** Stellung. W. Kg7. Da8, c3. Bd6, f5. Schw. Kd8. Dc8. Matt in 4 Z. durch den einen Bauer nach vorhergehendem

---

[32] Durch Tc8†, e8†, e6 ✝.

[33] Durch 1. Sg5, Lh7 (!). 2. Lc3: etc.

[34] Es heisst im Original „el roque es atreguado;" die Lösung lautet: 1. Sf5†, Th7. 2. Th6, Th6:. 3. Fg7 ✝. Man vergleiche übrigens No. 43 von Lucena.

[35] Man sehe v. d. Lasa, Erinn., S. 200 und vgl. übrigens No. 12 von Damiano. — Die intendirte Spielweise lautet 1. a7, Tb8. 2. Dg8, Tc8. 3. b7 ✝. Bei 1. Tg8, fügt Lucena hinzu, lasse sich das Spiel nicht lösen, was ein hübsches Geheimniss (*lindo secreto*) sei. Dagegen ist 1. . . ., Te6 nicht erwähnt. Damiano hat in seiner Nr. 12 das Spiel geändert. Endlich vergleiche man noch No. 70 von Lucena.

[36] Durch 1. Kd3†, Kf4. 2. Df3†, Kg5. 3. Th5 ✝. Im Originale sind irriger Weise, wahrscheinlich aus einem Druckversehen, die beiden Läufer auf a3 und h3 von weisser Farbe; bei Damiano, unter Nr. 11, ist dieses Versehen unterblieben. Man vergl. v. d. Lasa, Erinn., S. 201.

[37] Der schwarze Thurm soll unverletzlich sein („el roque negro es assegurado"). Die mit 1. Sb5 intendirte Lösung würde an 1. . . . Tb4 scheitern. Stände aber der weisse Thurm auf e8, so geschähe: 1. Fb4, Ta1. 2. Sa3, Te1. 3. Le6 ✝. Auch Sd4 auf d5 versetzt könnte die Aufgabe rectificiren.

[38] Durch 1. Th4, Tg8 oder Ta3. 2. Ta4† etc. Gleich No. 22 von Damiano.

Schach durch den anderen.[39] — **77.** Seite 458 Mitte. — **78.** Seite 115 Anm. 19. — **79.** Pos. 32 S. 33. — **80.** Pos. 680 S. 436. — **81.** Pos. 682 S. 437. — **82.** Pos. 440 S. 271. — **83.** Pos. 360 S. 244. — **84.** = No. 36. — **85.** = No. 32. — **86.** Stellung. W. Ke6. Dc2. Lb2. Se7. Ba4, b4. Schw. Ka8. Ba6, b6. Bauermatt in 4 Z. ohne die Bauern zu schlagen.[40] — **87.** Stellung. W. Kd6. Te6. Ld7. Sd4, e5. Bd5. Schw. Kd8. Tf8. Sb4. Das in 4 Z. geforderte Bauermatt sei nicht zu erzwingen.[41] — **88.** Pos. 125 S. 135. (Vgl. v. d. L. Erinn. S. 221.) — **89.** Stellung. W. K fehlt. Ta7, f1. Sf6. Schw. Kf8. Lc8, h6. Matt in 3 Z.; nach alter Spielweise.[42] — **90.** Stellung. W. Kg5. Th1, h3. Sh6. Ld5, e6. Bf6, g6. Schw. Kh8. Tb7. Der schwarze Thurm soll unverletzlich sein. Matt in genau 4 Zügen nach alter Spielweise.[43]

b. Damiano.

Man sehe zunächst Seite 46 unten No. 9. Danach kommen 16 Stellungen mit praktischen Ideen sowie 72 künstliche Compositionen in Betracht. Die ersteren sind in der folgenden Uebersicht mit römischen Ziffern numerirt.

I. Pos. 200 S. 188. — II. Pos. 212 S. 192. — III. Stellung. W. Kg5. Tb7. Ba2, g6. Schw. Kd6. Ta6. Bc5.[1] — IV. Pos. 206 S. 190. — V. Pos. 192 S. 196. — VI. Pos. 198 S. 187. — VII. Pos. 191 S. 184. VIII. Pos. 199 S. 188. — IX. Stellung. W. Ka1.

---

[39] Durch 1. Dc7†, Ke8. 2. De4†, De6. 3. d7†, Ke7. 4. f6 ╪. Gleich No. 24 von Damiano.

[40] Durch 1. Dc8†, Ka7. 2. Lc5, a5 (V). 3. Db8†, Ka6. 4. b5 ╪. Var. 2. ..., b5. 3. Sc6†, Kb6. 4. a5 ╪. — Gleich No. 31 von Damiano.

[41] Lucena giebt die Züge 1. Sc6†, Sc6: 2. dc, Tf7 und bemerkt, dass ohne diesen letzteren Zug von Schwarz die gestellte Forderung erfüllt werden könnte. Man vgl. übrigens v. d. L., Erinn., S. 220.

[42] Im Originale ist irrthümlich hier die Anwendung der modernen Spielweise vorgeschrieben. Die intendirte Ausführung ist analog No. 42.

[43] Als erster Zug wird von Lucena 1. Kf5 angegeben; bei 1. Tc1 oder Ta1, ferner bei 1. Lf7 oder 1. Th5 würde sich Schwarz mit Erfolg vertheidigen durch 1. Tf7 resp. 1. Tb3.

[1] Die von Damiano zu dieser Position gegebene Ausführung lautet nach der Uebersetzung von Franz und v. d. Lasa: „Wenn Weiss in dieser oder einer ähnlichen Stellung Bg7 zieht, so kann Schwarz Ba2 nehmen und Tg2† spielen, falls Weiss auf g8 eine Dame macht. Letztere wird dann verloren. Die Combination sei zu beachten."

Da5. Td1, g1. Ba2, b2. Schw. Ka8. Dh6. Tc5, c8. Ba7, b7.[2] — X. Stellung. W. Ka1. De2. Td1. Ba2. Schw. Ka8. De6. Te8. Ba6, b7.[3] — XI. Stellung. W. Ka1. Dd6. Td1. Sb5. Ba2, b2. Schw. Kb8. Dh8. Te8, f8. Lb7. Ba7. Schwarz am Zuge wird im fünften Zuge mat.[4] — XII. Pos. 203 S. 189. — XIII. Stellung. W. Kg2. Tc7. Se4. Bf2, g3. Schw. Kh8. Ta8, e8. Weiss erzwingt das Mat.[5] — XIV. Pos. 201 S. 189. — XV. Stellung. W. Kg2. Ta1, e1. Bg3. Schw. Kf6. Ta8, h6. Se6. Ba7.[6] — XVI. Pos. 205 Seite 190. — —

Künstliche Endspiele: **1.** Vergl. Lucena No. 1. — **2.** Vergl. Luc. 8. — **3.** Vgl. Luc. 7. — **4.** Vgl. Luc. 3. — **5.** Vgl. Luc. 4. — **6.** Vgl. Luc. 5. — **7.** Vgl. Luc. 6 sowie Pos. 149 S. 150. — **8.** Vgl. Luc. 2. — **9.** Stellung. W. Ka1. De7. Tb2, b6. Lc4. Schw. Ka8. Tb8, c3. Ld4. Matt in 2 Z. ohne zu schlagen.[7] — **10.** Vgl. Luc. 66 sowie Pos. 63 S. 83. — **11.** Vgl. Luc. 65. — **12.** Vgl. Luc. 64. — **13.** Vgl. Luc. 17 sowie Pos. 68 S. 84. — **14.** Pos. 31 S. 32. — **15.** Pos. 324 S. 230. — **16.** Vgl. Luc. 16 sowie S. 148 Mitte und S. 153 Mitte. — **17.** Vgl. Luc. 67 sowie Pos. 719 S. 460. — **18.** Vgl. Luc. 27 und 68 sowie Pos. 683 S. 438. — **19.** Vgl. Luc. 69. — **20.** Stellung. W. Kc6. Ta1. Sa3, d5. Ld6. Bd7. Schw. Ka8. Tb8, f8. Matt in genau 3 Z., bei Wirkung des Laufers nach alter Spielweise.[8] — **21.** Vgl. Luc. 71 sowie S. 440 Mitte. — **22.** Vgl. Luc. 74. — **23.** Vgl. Luc. 75 sowie Pos. 439 S. 271. — **24.** Vgl. Luc. 76. — **25.** Vgl. Luc. 77 sowie S. 458 Mitte. — **26.** Vgl. Luc. 85 sowie S. 114, Anm. 18. —

---

[2] Dieses Spiel komme oft vor: 1. Dc5:, Tc5:. 2. Td8†, Tc8. 3. Tc8 ✝.

[3] Verlust eines Thurmes, wie er zuweilen vorkomme, durch 1. Td8†, Ka7. 2. Tc8: etc.

[4] Ein Beispiel des erstickten Mat: 1. . . . , Ka8 (!). 2. Sc7†, Kb8. 3. Sa6†, Ka8. 4. Db8†, Tb8:. 5. Sc7 ✝.

[5] „Vorbereitung eines nicht mehr abzuwendenden Schachmatt's, durch 1. Sf6."

[6] „Verlust eines Springers, durch 1. Te6†, Ke6:. 2. Ta6†, Kf7. 3. Th6: etc."

[7] Durch 1. Da7†, Ka7:. 2. Ta6 ✝.

[8] Ein Curiosum, gemischt aus alter wie neuer Spielweise, da Ld6 in alterthümlicher Weise (über das Feld c7 hinweg) wirken und zugleich Bd7 zur modernen Königin avanciren soll: 1. d8D, Tc8 (V). 2. Sc7†, Ka7. 3. Sb5 ✝. Var. 1. . . . Tf7. 2. Sb5†. Ta7. 3. Sc7 ✝. Man vgl. die Bemerkungen auf S. 60 in der Ausgabe des Damiano von Franz und v. d. Lasa.

27. Vgl. Luc. 82 sowie Pos. 440 S. 271. — **28.** Vgl. Luc. 81 sowie Pos. 682 S. 437. — **29.** Vgl. Luc. 79 sowie Pos. 32 S. 33. — **30.** Vgl. Luc. 83 sowie Pos. 360 S. 244. — **31.** Vgl. Luc. 86. — **32.** Vgl. Luc. 78. — **33.** Stellung. W. Kc6. Tf1, f7. Lh3. Ba6, b6. Schw. Kb8. Bf2. Bauermatt in 5 Z. nach vorhergehendem Schach durch den anderen Bauer.[9] — **34.** Pos. 260 S. 208. — **35.** Vgl. Luc. Titelposition sowie Seite 450. — **36.** Stellung. W. Kc5. Dd3, d8. Tb1, b2. Lc4. Ba6, c6. Schw. Ka7. Tg1. Bh4. Bauermatt in 5 Z. nach vorhergehendem Schach durch den anderen Bauer.[10] — **37.** Stellung. W. Kc6. Td1. Sd4. Bb4, b5. Schw. Kc8. Bb6. Bauermatt in 5 Z. nach vorh. Schach durch den anderen Bauer. Vgl. Pos. 704, S. 450. — **38.** Pos. 626 S. 403. — **39.** S. 404 oben. — **40.** Stellung. W. Kh1. Dc6. Se5. Schw. Kg8. Da3. Ta8, b8. Bg7, h7. M. in 5 Z.[11] — **41.** Stellung. W. Ke8. Db7. Td5, e3. Be6, f6; Schw. Kh8. Dd2. Tf2. Bauermatt in 5 Z.[12] — **42.** Stellung. W. Kf7. Dc6. Tb4, h5. Lf2. Sc7. Be6. Schw. Kc8. Db3. Te5, g5. Bauermatt in genau 5 Z.[13] — **43.** Seite 386 unten. — **44.** Pos. 458 S. 243. — **45.** Stellung. W. Kd2. Tb1, g6. Sd3. Be3, f3. Schw. Kc4. Matt in genau 6 Z.[14] — **46.** Pos. 689 S. 442. — **47.** Seite 450 Mitte. — **48.** Pos. 715 S. 457. — **49.** Pos. 717 S. 459. — **50.** Pos. 731 S. 467. — **51.** Seite 450, unter a). — **52.** Pos. 711 S. 455. — **53.** Stellung. W. Kb5. Dd4. Tb6, h3. Sc3. Ba6, c6. Schwarz. Ka8. Dg2. Bauermatt in 6 Z.

---

[9] Lösung: 1. Tb7†, Ka8. 2. Ta1, f1D. 3. Tb8†, Kb8:. 4. a7†, Ka8. 5. b7 ✝.

[10] Die intendirte Lösung lautet: 1. Dh7†, Tg7. 2. Tb7†, Tb7:. 3. Db6†, Ka8 (V). 4. c7†, Kb8. 5. a7 ✝. Var. 3. . . . , Kb8. 4. a6—a7†, Ka8. 5. c6 ✝. Man vergleiche folgende Composition aus Stein's Nouvel Essai, pag. 251: Weiss. Ka5. Dh4. Tb4, g3. Ba6, c6. Schwarz. Ka8. De1. Tc1, c4; mit der Forderung eines Bauermatt in genau 6 Zügen. („Le Blanc doit faire mat avec un pion en six coups, ni plus ni moins.“) Lösung durch 1. Dd8†, Ka7. 2. Tg7†, De7. 3. Tb7†, Db7:. 4. Db6†, Ka8 (V.). 5. cb†, Kb8. 6. a7 ✝. Var. 4. . . . Kb8. 5. a7†, Ka8. 6. cb ✝.

[11] Ersticktes Mat durch 1. De6†, Kh8. 2. Sf7† etc.

[12] Durch 1. Th5†, Kg8. 2. Tg3†, Dg5. 3. Dg7†, Dg7:. 4. f7†, Tf7:. 5. ef ✝.

[13] Durch 1. Sd5†, Kd8. 2. Tb8†, Db8:. 3. Th8†, Tg8. 4. Lh4†, Tg5. 5. e7 ✝. Ohne qualif. Zügezahl wäre das Thurmopfer unnöthig.

[14] Durch 1. Tb4†, Kd5. 2. Tb5†, Kc4. 3. Tc5†, Kb3. 4. Tb6†, Ka2 (V.). 5. Sc1†, Ka3. 6. Ta5†. Var. a) 4. . . . Ka3. 5. Ta6†, Kb3. 6. Tc3 ✝. b) 4. . . . Ka4. 5. Tb4†, Ka3. 6. Ta5 ✝.

nach vorhergehendem Bauerschach.[15] — **54.** Seite 453 oben. — **55.** Seite 463, unter a). — **56.** Pos. 700 S. 447. — **57.** Pos. 144 S. 146. — **58.** Pos. 601 S. 387. — **59.** Seite 451 Mitte. — **60.** Pos. 653 S. 421. — **61.** Stellung. W. Kb8. Dd2. Sf4. Bc6, f6. Schw. Kd8. Bd3. Bauermatt in 6 Z. nach vorhergehendem Bauerschach.[16] — **62.** Seite 328 Mitte. — **63.** Pos. 766 S. 483. — **64.** Pos. 757 S. 480. — **65.** Seite 109, Anm. 7; c). — **66.** Pos. 625 S. 403. — **67.** Seite 441 unt. — **68.** Seite 457 oben. — **69.** Pos. 691 S. 443. — **70.** Pos. 634 S. 409. — **71.** Pos. 709 S. 454. — **72.** Pos. 153 S. 159.

c. Guarinus.

Man sehe zunächst Seite 46, No. 6. Die 76 Compositionen setzen durchgängig die Anwendung der alten Spielweise voraus.

1. Seite 244 oben. — **2.** Exceptionelles Spiel mit der unnatürlichen Bedingung, dass alle weissen Steine unverletzlich seien.[1] Stellung. W. Kc5. Sa7. Fe7. Bb6, c6. Schw. Kb8. — **3.** Seite 399 Mitte. — **4.** Seite 441 oben. — **5.** Seite 341 unten. — **6.** Stellung. W. Kf6. Sf7. Bg6. Schw. Kg8. Exceptionelles Spiel mit der unnatürlichen Bedingung, dass die weissen Steine unverletzlich seien.[2] — **7.** Stellung. W. Kh6. Tg3, h7. Sf5. Lb6. Ba7, b5. Schw. Kc8. Tc6. Ld6. Bf4. Exceptionelles Matt in genau 2 Z. mit der unnatürlichen Bedingung, dass der weisse Springer und Laufer unverletzlich seien.[3] — **8.** Unklar. Die Stellung lautet: W. Kf7. Tg2, h3. Sh7.

---

[15] Durch 1. Dd8†, Ka7. 2. Th7†, Dg7. 3. Tb7†, Db7 ǂ. 4. Db6†, Kb8 (Ka8). 5. c7† (ab†), Kc8 (Kb8). 6. ab (c7) ǂ.

[16] Durch 1. Sg6, Ke8. 2. Da2, Kd8 (V.). 3. De6, d2. 4. Df5, d1D. 5. c7†, Ke8. 6. f7 ǂ. Var. 2. ... d2. 3. De6†. 4. Df5. 5. c7†. 6. f7 ǂ.

[1] Die charakteristische Original-Ausführung lautet: „Albi omnes sunt affidati et primo trahunt et volunt mattare Regem nigrum in secundo tractu et bene possunt: trahendo pedonem in **A** (= 1. b7) ipse ibit in **B** (= 1. ..., Kc7), albi faciunt reginam de eodem (= 1. b8F ǂ) et dant ei scac-mat.

[2] Das intendirte Spiel lautet 1. g7†, Kh7. 2. g8F ǂ. Vergl. übrigens Seite 148—150.

[3] Durch 1. Kg6 (!) nebst 2. Sd6 ǂ. Die Ausführung lautet im Originale: „Albi primo trahunt et mattabunt nigros in secundo tractu et miles albus (Sf5) est affidatus et alfinus (Lb6). — Trahe regem in **A** (= g6) et secundo mat de milite affidato in loco alfini nigri (auf d6). Si albi alio modo inciperent, perderent (d. h. könnten ihre Aufgabe nicht erreichen), quia si traherent regem versus pedonem

Sch. Kh8. Lf3, f5. Bd5. Beide Thürme sollen unverletzlich sein. — **9**. Unklar. Stellung. W. Ka8. Le6. Bg8. Schw. Ka6. Te7, g7. Sb5. Fe6. Bb6. Eine Art Wettspiel.[4] — **10.** Pos. 29 S. 31. — **11.** Unverständlich. Stellung. W. Kd5. Le4. Fb6. Bc6, d6, f6. Schw. Kc8. Fd8.[5] — **12.** Stellung. W. Kc2. Sd2. Schw. Ka2. Ba3.[6] — **13.** Seite 399, unter c). — **14.** Pos. 742, S. 472. — **15.** Seite 491 oben. — **16.** Pos. 124 S. 135. — **17.** Seite 376 unten. — **18.** Pos. 715 S. 457. — **19.** Pos. 448 S. 274. — **20.** Stellung. W. K fehlt. Tb8. Sd3, d6. La3. Fc8. Schw. Ka5. Ba4. Eckmatt durch den Feldherrn in sechs Zügen.[7] — **21.** Stellung. W. Kb5. Ta1, e1. Sa6. Fd4. Bb6, c3, c6. Schw. Ka8. Th3, h5. Sf5. Matt durch Bc3 in 6 Z.[8] — **22.** Pos. 591 S. 376. — **23.** Ein Beispiel des Matt der Dilaram. W. Ka5. Th1. Sg4. Lh3. Bf6. g6. Schw. Kh8. Tb2, b3. Matt in spätestens 6 Zügen.[9] — **24.** Seite 454 oben. — **25.** Pos. 543

nigrum (also 1. Kg5), ipse (Schwarz) traheret roccum suum in **B** (= Tc5) et teneret (fesselte) militem in capto. Si inciperent ab alio calculo (mit einem anderen Steine), tunc ei duplex scach de rocco (also Lf8 †) etc."

[4] Der Avancementsbauer auf g8 wird im Originale pedo de dono (Bauer mit Anwartschaft) genannt; der weisse Laufer soll unverletzlich sein. Es handelt sich darum, für Weiss die Vertheidigung gegen ein von Schwarz unternommenes Matt in 2 Zügen zu zeigen; die Forderung lautet wörtlich im Originale: „Nigri primo trahunt et dicunt quod capient pedonem de dono vel mattabunt albos in secundo tractu et alfinus albus est affidatus. Sed tum cum albis deffendes te quia non fit et facias eum dicere ante tractum, utrum perditorem velit facere; si dicat quod capiet pedonem de dono non poterit quia tu capies roccum suum; si dicat quod velit mattare te non poterit quia coprires te cum alfino affidato et ei scac."

[5] Die Forderung lautet im Original: „Albi primo trahunt et mattabunt nigros in quinto tractu de regina inferiori (d. i. Feldherr auf b6); trahe pedonem in **A** et alium pedonem in **B** et scac de alfino, fac reginam et da scac et de alia regina" (mat?). (Etwa 1. c7. 2. f7. 3. La6, Kd7. 4. c8F, Kd8. 5. Fb7 ‡ ?)

[6] Die instructive Original-Ausführung zu diesem Spiele lautet: „Albi primo trahunt et mattabunt nigros in quinto tractu et in pauciores (d. i. ausdrückliche Ablehnung der qualificirten Zügezahl), et est tractus pro tractu et si nigri rege claudentur, quod non possunt trahere alibi, perdunt, — sive stet miles (Springer) ubi scribitur (wie angegeben, nämlich auf d2) sive ubi est punctus (auf b8, welches Feld im Originale durch einen Punkt ausgezeichnet ist), — si vis facere primo tractu militem in a, postea in **B**, si revertitur cum rege, postea in **C**, quia si trahit pedonem, mat est in tertio tractu. Item postea in **D** et per vim mattus est.

[7] („— in angulo de Regina ") Durch 1. Tb5†, Ka6. 2. Sb4†, Ka7. 3. Lc5†, Ka8. 4. Ta5†, Kb8. 5. Sa6†, Ka8. 6. Fb7 ‡.

[8] Durch 1. b7, Ka7. 2. Sc7†, Kb8. 3. Ta8, Kc7:. 4. Tc8†, Kd6. 5. Fc5†, Kd5. 6. c4 ‡.

[9] Original-Ausführung: „— in sexto tractu vel paucioribus. Trahe alfinum in

S. 334. — **26.** Seite 399, unter b. — **27.** Seite 458 unten. — **28.** Seite 460 unten. — **29.** Seite 455 oben. — **30.** Pos. 726 S. 464. — **31.** Seite 399 unten, b. — **32.** Seite 399 unten, a. — **33.** Pos. 725, S. 464. — **34.** Pos. 734, S. 468. — **35.** Pos. 772 S. 486. — **36.** Pos. 735 S. 469. — **37.** Seite 399 unten, c). — **38.** Seite 456 oben. — **39.** Gänzlich unklar. — **40.** Gänzlich unklar.[10] — **41.** Seite 454. — **42.** Pos. 38 S. 35. — **43—46.** Unverständlich, resp. unbrauchbar. — **47.** Pos. 365 S. 245. — **48.** Seite 318 Mitte. — **49.** Seite 473, (= Luc. 34). — **50.** Pos. 680 S. 436. — **51.** Pos. 346 S. 238. — **52.** Seite 307 Anm. 5. — **53.** Stellung: W. Kg6. Tc7, d1. Sb6. Lh6. Fe5. Be6. Schw. Ke8. Laufermatt.[11] — **54.** Pos. 682 S. 437. — **55.** S. 461 oben. — **56.** Stellung: W. Ka4. Tc3, e3. Sb4, d2. Lb5, f4. Schw. Kd4. Laufermatt.[12] — **57.** Stellung: W. Kd6. Tf1, h1. Sg4. Le3. Fe7. Be5, f5. Schw. Ke8. Ta3, h8. Sb4, c7. Bauermatt in 5 Z. Der weisse Springer soll unverletzlich sein![13] — **58.** Pos. 35 S. 33. — **59.** Unbrauchbar. — **60.** Pos. 688 S. 440. — **61.** Seite 502, unter No. 26. — **62.** Pos. 522 S. 314, sowie Pos. 732 S. 467. — **63.** Seite 462, unter c). — **64.** Seite 437 Mitte. — **65.** Seite 438 unten. — **66.** Pos. 684 S. 438. — **67.** Stellung: W. Kg5. Th1, h3. Sh6. Le6. Bf6, g6. Schw. Kh8. Tb7. Matt in genau 3 Z. ohne zu schlagen. Man vergl. No. 90 von Lucena. — **68.** Seite 441 Mitte. — **69.** S. 465 oben. — **70.** Pos. 719 S. 460. — **71.** S. 399, a). — **72.** S. 494, unter No. 3. — **73.** Pos. 25 S. 29. — **74.** Ein halber Rösselsprung; vgl. Sensuit 18 u. Lehrb. d. Schachsp. § 339 Anm. — **75.** Unverständliches Remisspiel. Stellung: W. Kd3. Ta2. Fd4. Schw. Kd5. Th6. Es kommt auf die richtige Vertheidigung an: 1. Ta5† Kd6. 2. Ta6† Kd5 (!), da nun 3. Th6: pat machen würde.[14] — **76.** Pos. 445 S. 273.

A et est scac discopertum, si coprirent se de uno rocco vel de ambobus cape eos de rocco et semper da scac et postea de rocco in angulo ipse capiet eum tunc scac de pedone et mat de milite."

[10] Es wird hier bei folgender Stellung ein Matt in 9 Zügen verlangt: Weiss. Kf6. Fe7, g7. Schwarz. Kg8. Bg4, h7.

[11] In 4 Zügen durch 1. Tc8†, Ke7. 2. Ff6, Ke6:. 3. Te1†, Kd6. 4. Lf8 ╪.

[12] In 5 Zügen durch 1. Te4†, Kc3:. 2. Tc4†, Kb2. 3. Tc2, Ka1. 4. Sb3†, Kb1. 5. Ld3 ╪.

[13] Durch 1. Sf6†, Kf7. 2. Se8†, Kg6. 3. Tg1†, Kf7. 4. e6, Se6:. 5. de ╪

[14] Die Original-Ausführung lautet: „Albi primo trahunt et dicunt se velle mattare nigros, et fit tractus pro tractu, et credunt multi quod breviter possit fieri dando scac in **A** (= 1. Ta5†) et postea scac in **B** (= 2. Ta6†), et credunt, quod

d. „Sensult".

Man vergleiche zunächst Seite 47 No. 11 sowie Seite 503 unter No. 31. Die 21 Compositionen nach alter Spielweise beginnen auf pagina 3 und sind folgende: **1.** Seite 244 oben. — **2.** Seite 460, sowie = Guar. 28. — **3.** Seite 34 Anm. (= Pos. 34 S. 33 sowie = Mscr. von 1350). — **4.** Ein Beispiel des Matt der Dilaram. — **5.** Pos. 543 S. 334. — **6.** Stellung. W. Kb6. Ta2, d7. Sa5. Schw. Ka8. Tc8. Matt in genau 2 Z.[1] — **7.** Vergleiche Lucena No. 12. — **8.** Pos. 460 S. 279. — **9.** Pos. 30 S. 32. — **10.** Pos. 685 S. 439. — **11.** Stellung. W. Ke6. Te5. Schw. Ke8. Vgl. Seite 434 Mitte. — **12.** Vgl. Pos. 684 Seite 438. — **13.** Seite 493, Diagramm zur Linken. — **14.** Stellung. W. K fehlt. Fc8, d8, e8, f8. Schw. Kh8. Matt in 7 Z.[2] Vgl. No. 3. — **15.** Identisch mit Guarinus No. 21. — **16.** Pos. 592 S. 376. — **17.** Pos. 774 S. 487 — **18.** Ein halber Rösselsprung auf den vier oberen Reihen des Brettes, in folgender Ordnung: h8, f7, d8, b7, a5, c6, e5, g6, f8, d7, b8, a6, c5, e6, g5, h7, f6, h5, g7, f5, h6, g8, e7, d5, c7, e8, d6, b5, a7, c8, b6, a8.[3] — **19.** Seite 467 unten. — **20.** Pos. 773 S. 487. — **21.** Seite 141 Mitte und Diagramm zur Linken auf Seite 524.

Dritte Periode.

Das siebenzehnte Jahrhundert.

Geringe Productivität. Uebergangszeit. Genaueres Studium des eigentlichen Endspiels. Wohlthätiger Einfluss dieses Studiums auf das

---

vadet superius, de rege nigro (nämlich schw. K. auf die 7. Reihe), sed ipse (schw. K.) revertitur ita quod si albi capiunt roccum suum (3. Th6) clausus (pat!) erit, — et sic albi perdunt (nach der früheren Anschauung vom Pat oder auch deshalb, weil die Weissen das verheissene Resultat nicht erreicht haben), nisi habent ad unam aliam reginam talis coloris" (z. B. Ff5, weil dann nach 2. Ta6†, Kd5 nun 3. Fe4 ╋ möglich wäre).

[1] Durch 1. Td8 etc. Man vgl. Luc. 1, 7, 9.

[2] Durch 1. Fe8—g6. 2. Fd8—e7. 3. Fc8—e6. 4. Ff8—h6. 5. Fe7—f6. 6. Fe6—f7. 7. Fh6—g7 ╋.

[3] Der Originaltext dazu lautet: „C'est pour leuer tous les eschez (alle 32 Schachsteine, die man sich auf a5 bis h8 aufgestellt denken muss) au traict du chevalier en A, et ensuy la † de par Dieu: ton chevalier doyt estre au coing destre (h8) devers ton ioueur et se doit rendre a l'oposite (a8). Vgl. Guarinus 74.



Problemwesen durch Nachlassen exceptioneller Schöpfungen und Annäherung an das wirkliche Spiel.

Von **Gianutio** (vergl. Seite 47 No. 12 sowie Seite 501 No. 21) möge hier folgende Stellung als Beispiel dienen: Weiss. Kc6. Db5. Lf8, g2. Schw. Ka7. Da4. Ta1, a2. Sf3. Matt in 4 Z.[1]

Von **Polerio** (aus dem Manuscripte des Doazan, vergl. Seite 47 No. 14) sehe man Pos. 135 S. 142, ferner Pos. 479 S. 286, und folgendes Bauermatt in 7 Zügen: W. Kf6. Le5. Bg5, h5. Schw. Kg8.[2]

Aus **Carrera's** Werk (vgl. Seite 47 Note 16) sehe man Pos. 133 S. 141 und Pos. 690 S. 442 sowie folgende Stellungen: a) W. Kh1. Ba6, b6, c6, g2. Schw. Kb8. Bg3, h2. Weiss erzwingt den Sieg.[3] — b) W. Kh1. Ba4, b4, c4, g2. Schw. Kb7. Bg3, h2. Remisspiel.[4] — c) W. Kc5. Dd3. Ta4, h3. Ba6, c6. Schw. Ka8. Dg2. Matt durch den Thurmbauer in 7 Z.[5]

Von **Salvio** (vgl. Seite 47 Note 13) sehe man zunächst Pos. 343 S. 235, Pos. 446 S. 273, Pos. 559 S. 346, Pos. 740 S. 471, Pos. 763 S. 482, ferner Seite 126 Anm. 43, endlich noch folgende Stellungen: a) W. Kc2. Sb8. Schw. Ka2. Ba3, b6. Matt in 4 Z.[6] — b) W. Kg6. Td7. Le3. Schw. Kg8. Tf8. Sc4. Ba2, d2. M. in 10 Z.[7] — c) W. Kb8. Tc1. Bb7. Schw. Kd7. Ta2. W. gew.[8] — d) W. Kb7. Ba7, g3, h4. Schw. Kd7. Tc8. Bh5. Wer gewinnt?[9]

In **Greco's** Werk finden sich innerhalb seiner Anfangsspiele mehrere zu praktischen Aufgaben taugliche Gewinnstellungen, man vergl. z. B. Pos. 182, 183, 186—188, 190, 204 etc.; seine mehr oder weniger

---

[1] Durch 1. Lc5†, Ka8. 2. Lf3‡, Db5‡. 3. Kc7† etc.

[2] Durch 1. Ld6. 2. Le7. 3. h6. 4. Lf8. 5. Lg7. 7. g6†. 7. h7 ‡.

[3] Durch 1. b7, Kc7. 2. a7 etc.

[4] 1. c5, Kc6. 2. a5, Kb5 etc.

[5] Durch 1. Dd8†, Ka7. 2. Th7†, Dg7. 3. Db6†, Ka8. 4. Db7†, Db7: 5. cb†, Ka7 (!). Tg7, Kb8. 7. a7 ‡.

[6] Durch 1. Sc6, b5. 2. Sb4†, Ka1. 3. Kc1, a2. 4. Sc2 ‡. Vgl. v. d. Lasa, Erinnerungen, S. 142.

[7] Durch 1. Tg7†. 2. Th7†. 3. Ld4, Tf6†. 4. Lf6:, Se5. 5. Le5:, Kf8. 6. Kf6, Kg8 (!). 7. Tg7†, Kh8. 8. Kg6, d1D. 9. Th7†, Kg8. 10. Th8 ‡.

[8] Durch 1. Tc4, Tb2. 2. Td4†, Ke8. 3. Kc7, Tc2†. 4. Kb6, Tb2†. 5. Kc6, Tc2† u. s. w. (In Ponziani's Semicenturia als Nr. 21.)

[9] Mit dem Anzuge macht Weiss remis (durch 1. a8D, Ta8: 2. Ka8:, Ke6. 3. Kb7 etc.), ohne den Zug verliert Weiss: 1. ..., Ta8. 2. Ka8:, Kc7. 3. g4, hg etc., oder 2. Kb6, Ke6. 3. Kb7, Ta7‡. 4. Ka7:, Kf5 etc.



problemartigen Endspiele sind in v. d. Lasa's Erinner. (S. 140—155) aufgeführt: **1.** Siehe S. 489 oben. — **2.** Siehe vorher Stellung a) unter Salvio. — **3.** Pos. 68 S. 84, mit Hinzufügung unwesentlicher Steine: schw. Da4, schw. Sc6 etc. — **4.** Seite 139, (vgl. Luc. 68.) — **5.** Seite 502 No. 27. — **6.** Stellung. W. Ke5. Dd2. Schw. Kg1. Bf2. W. gewinnt.[10] — **7.** Pos. 446 S. 273. — **8.** Pos. 753 S. 478. — **9.** Vgl. Damiano No. 72. Die Stellung bei Greco lautet: W. Kg1. Bh2. Schw. Kf3. De2. Ta2. Bg4, h3. Schwarz am Zuge setzt durch Bg4 in 11 Z. mat ohne zu schlagen.[11] — **10.** Gleich No. 52 von Damiano, Pos. 711 S. 455. — **11.** Stellung. W. Kg1. Tf2. Lf3. Bg2, h2. Schw. Kg5. Ta7. Lf5. Schwarz am Zuge.[12] — **12.** Seite 110 Anm. 9. — **13.** Stellung: W. Ke1. Ba2, b2, g2. Schw. Ke8. Ke8. Bb7, g7, h7. Vgl. Seite 489 oben sowie v. d. Lasa, Erinnerungen S. 153—155.

Endlich mögen hier noch aus des **Gustavus Selenus** Werk (vgl. S. 47, No. 15) die alten Endspiele Platz finden, welche schon von **Jakobus Mennel** (vgl. S. 47, No. 10) im Jahre 1520 mitgetheilt wurden und daher eigentlich in eine frühere Periode gehören. Ihre einfache, nur noch von zwei andern Positionen begleitete Wiedergabe in jenem Werke kann mit als ein Zeugniss für die hervorgehobene Productions-Armuth der gegenwärtigen Periode gelten. Es finden dabei durchweg die alten Spielregeln Anwendung. **1.** Stellung. Weiss. Kd4. Ta7, f2. Sh4, h5. Fd3. Ba2. Schwarz. Ke8. Tb1, e1. Fd8. Bb6, c7, d7. Bauermatt in 7 Zügen.[13] — **2.** Stellung: Weiss. Ke3. Tg8. Sb4, g7. Lc8. Bc4, e2, g4. Schwarz. Kf6. Td7, f7. Fe7. a) Thurmmat in 3 Z.; b) Mat durch K.-Bauer in 5 Z.[14] — **3.** Stellung: Weiss. Kb6. Tg7, h7. Lh6. Schwarz. Ka8. Lc8. Thurmmat auf h1 in 17 Zügen, ohne (nach der Regel vom *Roi dépouillé,* vgl. S. 142)

---

[10] Durch 1. Kf4, f1 D †. 2. Kg3 etc.

[11] Vgl. Pos. 153, S. 159, sowie S. 513, No. 87.

[12] Die Ausführung lautet: 1. ... Ta1 †. 2. Tf1, Tf1 ‡. 3. Kf1:, Lh3. 4. gh und Schwarz geht nach h8, um dort durch Pat das Spiel unentschieden werden zu lassen.

[13] Im Original ist die Farbe der Parteien entgegengesetzt und Schwarz hat die Forderung zu erfüllen. Die Lösung besteht in 1. Sg7 †. 2. Sg6 †. 3. Tf6 †, Te6. 4. Se8 †, Kc6. 5. Se5 †, Kb5. 6. Fc4 †, Kb4. 7. a3 ‡.

[14] Lösung: a) 1. Se8 †, Ke5. 2. Tg5 †, Tf5. 3. Tf5 ‡; b) 3. Sd3 †, Td3 ‡. 4. ed, ∾. 5. d4 ‡.

den Laufer zu schlagen.[15] — **4.** Stellung: Weiss. Ka4. Bd6, e6, f6, g6. Schwarz. Kg8. Ba5. Bauermat auf f8 oder h8 in 12 Z.[16] — **5.** Stellung: Weiss. Kg6. Th7. Lh6. Bb4. Schwarz. Kg8. Bb5. Mat durch Bb4 in 17 Z.[17] — **6.** Stellung: Weiss. Kc4. Tc3. Sh4. Fe3, e4, f3, f4. Schwarz. Kd1. Bh5. Thurmmatt in 5 Zügen.[18] — **7.** Stellung: Weiss. Kc8. Th1. Sb5. Fg8. Bc3, f7, h4. Schwarz. Ka8. Bh5. Feldherrnmat in 8 Z.[19] — Ausserdem giebt Selenus noch folgende zwei als ausdrücklich von ihm selbst (?) herrührende Spiele: **8.** Weiss. K fehlt. Tc5, e5. Sc3, e3. Schwarz. Kd4. Mat in 4 Z.[20] **9.** Die Darlegung des sogenannten Narrenmatt in der gewöhnlichen Aufstellung der Stücke, durch 1. . . . f6. 2. e3 oder e4, g5. 3. Dh5 †, vgl. S. 496, No. 14.

Vierte Periode.

Das achtzehnte Jahrhundert.

Erste klassische Phase in der Entwickelung des Aufgabenwesens. Selbstständige Verarbeitung eigentlicher, meist künstlicher Problemideen, bei möglichst naturgemässen Positionen und in lebensfrischer Ausführung. Die Hauptträger dieser Richtung sind Stamma und die Italiäner. Ausserdem kommen noch Bertin, Stein, sowie einige andere Componisten mit vereinzelten Erzeugnissen in Betracht.

---

[15] Durch 1. Ta7†, Kb8. 2. Kc6, Ld6 (!). 3. Thb7†, Kc8. 4. Tb3, Lg4. 5. Tc7†, Kd8. 6. Td3†, Ke8. 7. Tcd7, Le6. 8. Kd6, L↘. 9. Te3†, Le6. 10. Th7, Kd8. 11. Th8†, Lg8. 12. Te7, Kc8. 13. Td7, Kb8. 14. Tc7, Ka8. 15. Kc6, Kb8. 16. Kb6, Ka8. 17. Tc8 †.

[16] Der betreffende Bauer giebt das Matt als Feldherr; die Forderung lautet im Originale: „— dass nuhn einer von diesen vier Fenden (Bauern) den Weissen (nach unserer Notation schwarzen) König im Zwelften zuge entweder auf 8 (= a1, nach u. N. = h8) oder 6 (= c1, n. u. N. = f8) Matte.“ Die Lösung lautet: 1. e7, Kh8. 2. d7, Kg8. 3. d8F. 4. Fc7. 5. Fd6. 6. Fe5. 7. Ff4. 8. Fg5. 9. Fh6. 10. e8F, Kg8. 11. Ff7†, Kh8. 12. Fg7 †.

[17] Durch 1. Lf4, Kf8. 2. Tg7. 3. Tf7. 4. Kf6, Ke8. 5. Ke6, Kd8. 6. Te7. Kc8. 7. Td7, Kb8. 8. Kd6. 9. Kc6. 10. Tc7, Ka8. 11. Kb6, Kb8. 12. Le3†, Ka8. 13. Tc4, bc. 14. Ka6, c3. 15. b5, c2. 16. b6, c1F. 17. b7 †. (Vergl. Pos. 773, S. 487.)

[18] Durch 1. Fe5, Ke1. 2. Fe2, Ke2:. 3. Tc1 etc., vgl. Pos. 35, S. 33.

[19] Durch 1. Sd6, Ka7. 2. Ta1†, Kb6. 3. Kd7, Kc5. 4. Kc7, Kd5. 5. Ta5†, Ke6. 6. Tf5, Ke7. 7. f8F, Ke6. 8. Ff7 †.

[20] Man vergleiche Pos. 32, Seite 33.

a. Stamma.

Grundsätzliche Anwendung directer Aufopferung, namentlich Damenopfer zu wirksamer Benutzung von Thurm und Springer. In der Position zuweilen übertriebene Festhaltung an regelmässiger (partiegemässer) Darstellung, und daher mitunter mechanische Verarbeitung in zwei getrennte Heerlager. Andererseits einzelne Compositionen von grosser Lebensfrische, sehr instructiv für das wirkliche Endspiel oder auch zu Wettspielen Anlass gebend. In Betreff der nachfolgenden Specialisirung vergleiche man zunächst S. 48, No. 19.

1. Pos. 373, S. 248. — **2.** Pos. 246, S. 203. — **3.** Stellung: Weiss. Kg1. Dc3. Td1. Ld2. Sd5. Bb4, c4, f2, g3. Schwarz. Ka8. Dh3. Tc8, h7. Lf5. Sg4. Ba7, b7, e4, f7, g6.[1] — **4.** Pos. 56, S. 78. — **5.** Pos. 211, S. 191. — **6.** Seite 85, Anm. 28. — **7.** Weiss. Kg1. Df4. Te1. Sb5. Bf2, g3. Schwarz. Ka8. Dh3. Td7. Lf6. Sb6. Ba7, b7, f3, g4.[2] — **8.** Pos. 44, S. 69 und Pos. 299, S. 222. — **9.** Pos. 302, S. 223. — **10.** Einfaches Matspiel in 3 Z.[3] — **11.** Pos. 291, S. 219. — **12.** Pos. 308, S. 224. — **13.** Einfaches Mattspiel in 4 Z.[4] — **14.** Pos. 438, S. 271. — **15.** Stellung: Weiss. Kd5. Te4. Schwarz. Kb1. Ba3.[5] — **16.** Pos. 52, S. 76. — **17.** Seite 256 oben. — **18.** Pos. 495, S. 292. — **19.** Seite 280 oben. — **20.** Stellung: Weiss. Kg1. Dc3. Ta2, a3. Sb5, e5. Bb6, d2, e3, f2, g3. Schwarz. Kb8. Dh5. Tg7, h8. Lc8. Se6. Ba7, b7, d3, e4, f3, g4.[6] — **21.** Stellung: Weiss. Kg1. De7. Td7. La3. Sb3. Ba4, e2, f3. Schwarz. Kb8. Df4. Th8. Sc7, e8. Ba6, b7, c6, e3, g5. Mat in 5 Z.[7] — **22.** Pos. 461,

---

[1] Das intendirte Spiel lautet: 1. Da7‡, Ka7:. 2. Ta1†, Kb8. 3. Lf4†, Tc7. 4. Lc7‡, Kc8. 5. Ta8†, Kd7. 6. Td8†, Ke6. 7. Te8†, Kd7. 8. Te7†, Kc8 9. Sb6 ‡. Durch 3. . . . ., Se5 könnte das Mat um einen Zug verzögert werden.

[2] Ein Beispiel des erstickten Mat: 1. Te8, Ld8(!). 2. Td8‡, Td8:. 3 Sc7† etc.

[3] Bei folgender Stellung: Weiss. Ke1. Tc7. La6. Sd5. Bc6, f2, g3. Schw. Ka8. Tb8, h5. Lf3. Ba7, b5, e2.

[4] Bei folgender Stellung: Weiss. Kf1. Tb1, g7. La3, Sa4. Bf2, g3 Schw. Kc8. Te2, e8. Lg4. Se5. Bd6, f3, h2.

[5] Ausführung: 1. Kc4, a2. 2. Kb3, a1 S† (!). 3. Kc3, Sc2. 4. Te2, Sa3. 5. Kb3 etc., oder 4. . . ., Sa1. 5. Tf2 etc.

[6] Intendirte Spielweise: 1. Sd7†, Td7: (V.). 2. De5†, De5:. 3. Ta7:, Sc7. 4. bc, Tc7:. 5. Ta8 ‡. Var.: 1. . . . ., Ld7:. 2. Dc7†, Sc7:. 3. ba etc. Durch 3. . . . ., Th1† etc. wäre Verzögerung möglich.

[7] Durch 1. Td8†, Ka7. 2. Dc5†, b6. 3. Db6‡, Kb6:. 4. Lc5†, Kb7. 5 Sa5 ‡.



S. 279. — **23.** Stellung: Weiss. Kd8. Lc3. Sd4, d7. Bf4. Schwarz. Kd6. Tf7. Lc6. Sd5. Be6, f5. Matt in 3 Z.[8] — **24.** Stellung: Weiss. Kf1. Tb5, d7. Sb4. Ba6, e3, f4. Schwarz. Ka8. Te2, h8. Lf3. Ba7, b3, e4.[9] — **25.** Stellung: Weiss. Kf1. Tc7. Sb4, c5. Bc6. Schwarz. Kb8. Th8. Sc8, d6. Ba7, f3, g3.[10] — **26.** Pos. 471, S. 283. — **27.** Seite 323 unten. — **28.** Stellung: Weiss. Kg1. De5. Ta1, g6. Se3. Bb3, c2, f2, g3. Schwarz. Kb5. Dh3. Tb8, f8. Lb7. Sd4. Ba6, b4, c5, d6, e7.[11] — **29.** Stellung: Weiss. Kg1. Dc7. Ta1, d7. Le3. Se6. Bb4, f2, g3. Schwarz. Ka8. Dh5. Th8. Lb7. Sc6, d8. Ba7, e2, f3. Mat in 8—9 Z.[12] — **30.** Pos. 433, S. 268. — **31.** Stellung: Weiss. Kg1. Dc6. Tc1. Lc2. Se5. Ba2, b2, b4, f2, g3. Schwarz. Kb8. Dh3. Te8. Lb7. Sc8. Ba5, b6, e6, f4, g5. Matt in 9 Z. Man vgl. Pos. 394, S. 255. — **32.** Einfaches Mattspiel in 4 Z. — **33.** Pos. 494, S. 292. — **34.** Stellung: Weiss. Kh1. Da3. Ta1. Ld3. Sa5, b3. Bb5, c2, d4, e4, f3. Schwarz. Kb8. Dg3. Ta8, c8. Le6. Sd7, f4. Bb6, c6, f7, g5, h4.[13] — **35.** Seite 291 unten. — **36.** Einfaches Pattspiel.[14] — **37.** Pos. 274, S. 213. — **38.** Stellung: Weiss. Kg1. Df7. Lf1. Se5, e8. Ba4, b3, c4, d6. Schwarz. Ka8. Dh6. Lb7. Sd4, f8. Ba7, b6, f5, g3.[15] — **39.** Pos. 6, S. 16. — **40.** Stellung: Weiss. Kg1. Td7, g7. Lb1. Se5. Bc4, d4, f3. Schwarz. Kb8. Tc8, e2. Sb5, e3. Ba7, b6, f4, g3. Matt in 6 Z.[16] — **41.** Pos. 104, S. 119. — **42.** Stellung: Weiss. Kg1. De4. Te1. Le2.

---

[8] Durch 1. Sf5‡ nebst 2. Le5† etc.

[9] Ausführung: 1. Th5, Lh5: oder Tc8. 2. Sc6 etc.

[10] Ausführung: 1. Tb7, Ka8 (!). 2. Tb8†. 3. Sba6†, Ka8. 4. Sc7†, Kb8. 5. Sa6 ✝.

[11] Intendirtes Spiel: 1. Ta5†, Ka5:. 2. Dc5‡, dc. 3. Sc4†, Kb5. 4. Tb6 ✝. Uebersehen scheint 1. . . . ., Kc6!

[12] Ausführung: 1. Ta7‡, Sa7:. 2. Db8†, Kb8:. 3. Lf4†, Kc8. 4. Tc7†, Kb8. 5. Tc5†, Ka8. 6. Sc7†, Kb8. 7. Sd5†, Ka8. 8. Sb6 ✝.

[13] 1. Sc6‡, Tc6: (V.). 2. Da8‡, Kc7. 3. Ta7†, Kd6. 4. Df8†, Sf8:. 5. e5†, Kd5. 6. c4†, Tc4:. 7. Le4 ✝. Var. 1. . . . ., Kc7. 2. Da7†, Ta7:. 3. Ta7‡, Kd6. 4. e5†, Kd5. 5. c4 ✝.

[14] In folgender Stellung: Weiss. Ka8. Tb7. Ba6, d6. Schwarz. Kc8. Te6. Sc6. Bd7; durch 1. Tb8†, Sb8:. 2. a7 etc.

[15] Intendirtes Spiel: 1. Sc7†, Kb8. 2. De8†, Lc8. 3. Sa6†, Kb7. 4. Lg2†, Ka6:. 5. Db5†, Sb5:. 6. ab†, Ka5. 7 Sc6 ✝. Abkürzung durch 2. Sa6†, La6: (!). 3. Dc7†, Ka8. 4. Lg2 etc.

[16] Durch 1. Tb7†, Ka8. 2. Tb8†, Kb8:. 3. Sd7†, Kc7. 4. Sc5†, Kd8. 5. Se6†, Ke8. 6. Lg6 ✝.

Sb4. Bb5, d6, g3, h2. Schwarz. Kb8. Dh3. Tf5, g8. Lb7. Ba7, b6, d7, h6. Wettspiel.[17] — **43.** Stellung: Weiss. Ke1. Te7, h1. Se5. Bb6. Schwarz. Kb8. Tb2, c8. Sb5. Ba6.[18] — **44.** Stellung: Weiss. Kh2. Da2. Tf7. Sb5. d4. Ba6, b4, f3, h3. Schwarz. Kb8. De5. Tg8, h8. Lc8. Bb6, c7, e3, f4.[19] — **45.** Pos. 327, S. 231. — **46.** Stellung: Weiss. Kc6. Tb4, g7. Ld5. Ba5, c7. Schwarz. Ka7. Tc8, f1. Sc5, h6. Ba6, d2, d6.[20] — **47.** Pos. 516, S. 310. — **48.** Pos. 352, S. 242. — **49.** Stellung: Weiss. Kb6. Tb7, d5. La2. Ba7. Schwarz. Ka8. Td8, h8. Sf3. Bg3, h2. Wettspiel.[21] — **50.** Einf. Mattspiel in 4 Z.[22] — **51.** Pos. 483, S. 288. — **52.** Pos. 330, S. 231. — **53.** Stellung: Weiss. Kc2. Te4. Bg4. Schwarz. Ka1. Tb6. Ba2, g5, h6.[23]

---

[17] Ausführung: 1. Sa6†, Ka8. 2. Lf3, Tf3:. 3. De8†, Te8:. 4. Te8‡, Lc8. 5. Tc8‡, Kb7. 6. Tb8 ‡. Auf 1. ...., La6: würde 2. ba, Tg3‡. 3. Kh1 folgen, bei 1. ...., Kc8 erzwingt Weiss durch 2. De4 nebst 3. Dg8‡ den Sieg. Schwarz könnte aber 2. ...., Df1† nebst 3. Tf3: spielen; dagegen hat Weiss die Möglichkeit des Remis durch 1. Sa6†, Ka8 (!). 2. Sc7†, Kb8. 3. Sa6† etc.

[18] Ausführung: 1. Tb8, Tc2 (V.). 2. Sd7†, Ka8. 3. b7†, Kb7:. 4. Sc5†, Kb6. 5. Tb7†, Ka5. 6. Tc8:, Th2. 7. Tc6 etc. Var. 1. ...., Th8:. 2. Sc6†, Ka8. 3. b7 ‡ oder 1. ...., Sd6. 2. Sc6†, Ka8. 3. Ta7 ‡.

[19] Hauptspiel: 1. a7†, Ka8. 2. Dd5†, Dd5:. 3. Sc7‡, Ka7:. 4. Sd5‡, Ka6. 5. b5†, Ka5. 6. Ta7†, La6. 7. Ta6 ‡. Bei 2. ...., Lb7 gewinnt Weiss durch 3. De5: etc.

[20] Ausführung 1. Tb8, Tb8:. 2. c8 S†, Ka8. 3. Ta7 ‡, oder 1. ...., d1 D. 2. Ta8†, Ta8:. 3. c8 D† etc.

[21] Intendirtes Spiel: 1. Th7†, Tf8. 2. Td8‡, Td8:. 3. Ld5†, Td5:. 4. Th8, Td8. 5. Td8 ‡. Dieser Ausführung fügt v. Oppen in seiner Ausgabe des Stamma (vgl. S. 48, No. 19) folgende Darlegung hinzu, welche als eine Probe für den Charakter der Wettspiele hier wiedergegeben wird: „Schon Lolli gab als richtigen Gegenzug 1. ...., h1 D an; Koch erklärte mit demselben Gegenzuge das Spiel für unrichtig; Preussler ist entzückt von der Feinheit des Spieles, hat aber den Gegenzug 1. h1 D nicht angegeben. Ich erklärte es für ein Attrapenspiel (Wettspiel), dessen richtige Züge der Meister behielt, und gab zwei Veränderungen; die erste: 1. Th7, h1D. 2. Th1:, g2. 3. Th8:, g1 D† etc. lässt Schwarz nur scheinbar richtig ziehen, denn auch bei ihr würde Weiss gewinnen, es würde nämlich auf 2. ...., g2 folgen 3. Td8‡, Td8:. 4. Ld5†, Td5:. 5. Th8†, wie vorher; — die zweite dagegen ändert auch den Anzug, und mit ihr bleibt Weiss ganz unfehlbar Sieger, nämlich 1. Td8‡, Td8:. 2. Ka6, Td6†. 3. Tb6, Tb6‡. 4. Kb6:, h1D (oder zunächst Sfe5). 5. Ld5 ‡. Man darf sagen, wenn die grosse Zahl solcher Spiele (nämlich Attrapen- oder Wettspiele) nur Zufall (entgegen der wirklichen Intention des Meisters Stamma) wäre, so hätte der Zufall viel Glück."

[22] In der Position: Weiss. Ka6. Tc1. La3. Se5. Bb6. Schwarz. Ka8. Td8, h8. Sf3. Bd2, e3. Durch 1. Tc8†. 2. b7†. 3. Ld6† etc.

[23] Ausführung: 1. Te1†, Tb1. 2. Tc1, Tc1‡. 3. Kc1:, h5. 4. gh etc.

— **54.** Pos. 65, S. 83. — **55.** Stellung: Weiss. Kg1. Tc1. Le3. Sd4. Ba5, c7, f2. Schwarz. Ka7. Tb3, h8. Lg4. Ba6, b7, e2, f3.[24] — **56.** Pos. 484, S. 288. — **57.** Stellung: Weiss. Kc2. Df5. Th6. Sb5, d2. Ba2, b2, c4, f3, g4. Schwarz. Kb7. Df2. Ta8, e2. Lf4. Sa5. Ba7, b6, g5, h7.[25] — **58.** Seite 328 M. — **59.** Stellung: Weiss. Kh7. Sf6. Bg5, g6. Schwarz. Kf8. Ld3. Se5. Bc4.[26] — **60.** Pos. 277, S. 214. — **61.** Stellung: Weiss. Kh6. Tf3. Bf6, g6, h5. Schwarz. Kh8. Tg2, g8. Ba4, b3.[27] — **62.** Pos. 293, S. 219. — **63.** Stellung: Weiss. Kg1. Td2. La5, f1. Sd5, f4. Bb4, c4, g3. Schwarz. Ka8. Df3. Tb1, b8. Sf5. Bb7, c6, g4. Matt in 5 Z.[28] — **64.** Stellung: Weiss. Kg1. Ta8, f4. Se6. Bg2, h3. Schwarz. Kh7. Tb3, d2. Se3. Bc4, d5, h6. Mattt in 5—6 Z.[29] — **65.** Stellung: Weiss. Kc1. Sd2. Schwarz. Ka1. Ba3. Matt in 6 Z.[30] — **66.** Stellung: Weiss. Kd5. Lh5. Sc6. Bd6. Schwarz. Kd7. Lg7. Sf2. Bc2, g4.[31] — **67.** S. 123 unten. — **68.** Stellung: Weiss. Kg8. Lf4. Bc6, g7. Schwarz. Kc8. Tb2, h4.[32] — **69.** Einfaches Matt in 3 Z.[33] — **70.** Stellung:

---

[24] Ausführung: 1. Sf5†, b6 (!). 2. ab, Ka8 (!). 3. c8D†, Tc8:. 4. Tc8‡, Kb7. 5. Sd6 ✝.

[25] Hauptspiel: 1. Th7‡, Ka6. 2. Dc8†, Sb7. 3 Db7‡, Ka5. 4. b4†, Kb4:. 5. a3†, Ka5. 6. Da7‡, Ta7:. 7. Ta7 ✝.

[26] 1. Sd7†, Sd7:. 2. Kh8, Sf6. 3. g7†, Kf7 4. g6† etc.; dagegen 2. ...., Ke7. 3. g7, Se5. 4. g8D, Sf7†. 5. Kg7, Sg5:. 6. Df8†, Kd7 etc.

[27] 1. f7, Tf8. 2. Tg3, Tg3:. 3. g7† etc., oder 1. ...., Tg6‡. 2. hg, Th2†. 3. Kg5 etc

[28] Durch 1. Sc7†, Ka7. 2. Lb6†, Kb6:. 3. c5†, Kc7:. 4. Se6† etc.

[29] Durch 1. Ta7†, Kg6. 2. Tg7†, Kh5. 3. Th4†. 4. g3†, K∾. 5. Sf4 ✝.

[30] Durch 1. Sb3†, Ka2. 2. Sc5, Ka1. 3. Kc2, Ka2. 4. Sd3, Ka1. 5. Sc1, a2. 6. Sb3 ✝.

[31] Ausführung: 1. Le8†, Ke8:. 2. Ke6, Lf6 (V). 3. d7†, Kf8. 4. Kf6:, Se4†. 5. Ke6 etc. — Var. 2. ...., Kf8. 3. d7, Kg8. 4. d8D†, Kh7 5. Dd2 etc.

[32] Ausführung von v. Oppen: „1. Le5, Th1. 2. c7, Tf1. 3. Kh7, Th1†. 4. Kg6, Tg1†. 5. Kf7, Tf1†. 6. Kg8, Th1 (!). 7. Lf4, Th4. 8. Lg5, Tg4. 9. Ld8, Tg1. 10. Kh7, Th1†. 11. Kg6, Tg1†. 12. Lg5 etc. — Die frühere Aufstellung (in der ersten Ausgabe) war: Weiss. Kh5. Tg6. Lb6. Sg5. Ba5, f6, g4, h6. Schwarz. Kf8. Tb1, c8. Sd2. Ba6, c2, d5, e4. Diese ältere vortreffliche Composition hat Stamma in der späteren Ausgabe ganz weggelassen und statt derselben die vorgelegte gegeben, welche den Zweck hat, das vorsichtige Spiel des Laufers in einem gegebenen Falle zu lehren. Hat er dadurch die erste für fehlerhaft erklärt, oder wollte er in seiner bei Erscheinen der zweiten Ausgabe gesicherten Lebensstellung (er nennt sich auf dem Titelblatte derselben „Interpreter of the oriental languages to his Majesty the King of Great-Britain") nur lehren,

Weiss. Kf7. Td1. Lc5. Se6. Bg4. Schwarz. Kh6. Ta1. Sb3, f3. Bb2, c3, f4.[34] — **71.** Pos. 261, S. 208. — **72.** Pos. 300, S. 222. — **73.** Pos. 314, S. 227. — **74.** Pos. 213, S. 192. — **75.** Stellung: Weiss. Kc4, Tf1. Ba6. Schwarz. Ka4. Tb1. Bb3, c2.[35] — **76.** Stellung: Weiss. Kg1. De5. Ta1, b1. Lc4. Sd4. Ba6, f2, g3. Schwarz. Ka8. Dh3. Td8, h7. Sf6, g4. Ba7, f5, g6.[36] — **77.** Stellung: Weiss. Kg1. Da4. Ta2. Sc4, d4. Bb5, e4, g2. Schwarz. Kd8. Dh3. Tg6, g8. Sc7. Bd6, e6, f7, h4. Matt in 6 Z.[37] — **78.** Stellung: Weiss. Kf1. Da5. Th2. La6, h6. Sc7. Bb3, f2, g3. Schwarz. Kb8. Dh7. Tc2, h8. Le7. Sd3. Ba7, d6, f3, g4.[38] — **79.** Stellung: Weiss. Kg1. Lh1. Sc3, d6. Ba5, b7, c5. Schwarz. Ka7. Tc2. Le8. Sa5. Bf4, g3, h3.[39] — **80.** Stellung: Weiss. Ke3. Ba4, c4. Schwarz.

---

nicht wetten? Im Jahre 1737 (bei der ersten Ausgabe) gab er sich für unüberwindlich aus, wie man aus der Vorrede ersieht; diese Vorrede aber hat er im J. 1745 nicht wieder gegeben; er hat eine ähnliche Aeusserung ganz vermieden und sich lieber so vieler Uebereilungen beschuldigt, dass sie schon durch ihre grosse Zahl unwahrscheinlich werden, und wie könnte man ein so überaus vortreffliches Spiel als das der französischen Ausgabe (1737), nur in anderer Art, überhaupt für eine blosse Uebereilung ausgeben?"

[33] Bei der Position: Weiss. Kc1. Tb7, f1. Se6. Bg6. Schwarz. Kh8. Ta2, g2. Sf6, g8. Bb3; durch 1. Th1†, Th2. 2. Th7† nebst 3. g7 ‡.

[34] 1. Lf8†, Kh7. 2. Th1†. 3. Lg7, Se5†. 4. Le5:, Tf1. 5. g5. Auch diese Composition war in ihrer früheren Gestalt (der ersten Ausgabe) ein Attrapenspiel.

[35] Hauptspiel: 1. Tc1, Tc1: (V.). 2. a7, Ka3. 3. Kc3, Ka4. 4. a8D etc. — Var. 1. . . . ., b2. 2. a7, Ka5. 3. a8D†, Kb6. 4. Db8†, K∾. 5. Tc2: etc.

[36] Intendirte Lösung: 1. Tb8†, Tb8:. 2. Ld5†, Sd5: (V.). 3. Dd5†, Tb7 (V.). 4. ab†, Tb7:. 5. Ta7‡, Ka7:. 6. Da5†, Kb8. 7. Dd8†, Ka7. 8. Sc6†, 9. Da5 ‡. Var. a) 2. . . . ., Tb7. 3. Lb7‡, Tb7:. 4. ab, Kb7:. 5. Tb1†, Kc8. 6. Tb8†, Kd7. 7. Tb7†, Kd8. 8. Db8 ‡. b) 3. . . . ., Tb7. 4. ab, Kb8. 5. Dd8†, Kb7:. 6. Tb1†, Ka6. 7. Dd6†, Ka5. 8. Da3 ‡. — Durch den Anfang 1. Ld5† könnte man die Varianten vereinfachen; in dem Hauptspiele ist übrigens der 7. Zug überflüssig, da Weiss sogleich 7. Sc6† ziehen und dann mit 8. Da5 ‡ das Mat geben könnte.

[37] Durch 1. Sc6†, Ke8 (!). 2. Da8†, Sa8:. 3. Ta8‡, Kd7. 4. Ta7†, Ke8. 5. Sd6‡, Kf8. 6. Tf7 ‡.

[38] Intendirtes Spiel: 1. Le3, Dh2: (V.). 2. La7‡, Ka7:. 3. Lc8†, Kb8. 4. Da8†, Kc7:. 5. Db7†, Kd8. 6. Dd7 ‡. Var. 1. . . . ., Tc1:. 2. Lc1:, Dh2:. 3. Db5, Kc7:. 4. Db7†, Kd8. 5. Dc8 ‡. Dagegen würde bei 1. . . . ., Sc5. 2. Th7:, Th7. 3. Kg1, Ld8, ungeachtet des Damenverlustes, das Spiel sich ziemlich ausgleichen, denn 4. Lc5: würde zum Nachtheile von Weiss ausschlagen, wegen 4. . . . ., Tc4†. 5. Lf1, Tf1‡. 6. Kf1:, Th1 ‡.

[39] Intendirtes Spiel: 1. Sb5†, Lb5: (V.). 2. Sc8†, Ka6 (V.). 3. b8S ‡. Var. a) 1. . . . ., Ka6:. 2. Sc7†, Ka7. 3. Sc8†, Kb8. 4. Sa6 ‡. b) 2. . . . ., Kb8.

Kc5. Bh4.[40] — **81.** Pos. 341, S. 234. — **82.** Pos. 208, S. 191. — **83.** Stellung: Weiss. Kg1. Dc5. Td1, e2. Se5, g5. Ba4, b5, f4, g2. Schw. Ke8. Dh5. Tb8, h8. Ld7. Sb6, f6. Ba5, b7, c7, g3. Matt in 4 Z.[41] — **84.** Vgl. S. 530 unt. — **85.** Pos. 334, S. 232. — **86.** Stellung: Weiss. Kg5. Ta1. Bf6, g7. Schwarz. Kf7. Lc5. Bb3, c2.[42] — **87.** Pos. 328, S. 231. — **88.** Stellung: Weiss. Kf6. Ta1. Bf4, g6. Schwarz. Ke8. Th1. Bf5, g2.[43] — **89.** Stellung: Weiss. Kg3. Tc1. Lc2. Sf5. Bf3, g4, h4. Schwarz. Kg8. Df7. Sb4. Bc3, f6, g7, h7.[44] — **90.** Stellung: Weiss. Kd6. Sa8. Bc6, g4. Schwarz. Kd8. Le6. Bb2, c3.[45] — **91.** Stellung: Weiss. Kg2. De3. Tf1, h6. Sh4. Bb5, g3. Schwarz. Kg8. Dd5. Te7, f8. Lc5. Bb6, e4, g6. Matt in 5 Z.[46] — **92.** Stellung: Weiss. Kb1. Td1, h1. Sc3, f6. Ba2, b2, e5, f4, h5. Schwarz. Kg7. Dc5. Tb7, h8. Sc4. Ba6, b4, e6, f7, g6.[47] — **93.** Stellung: Weiss. Kh3. Db7. Ta6. Lc4. Bb3, e2, f3, g2. Schwarz. Kh8. Dh6. Tf6. Sf5. Bb4, c2, g7, h5.[48] — **94.** Pos. 262, S. 208. — **95.** Pos. 272, S. 212. — **96.** Stellung: Weiss. Kd1. Tf3, h1. Lg2. Se5. Bb5, c4, h5. Schwarz. Kh8. Ta2, c2. Lc5. Sd1. Bb6, g7, h7. Vgl. Pos. 351, S. 241. — **97.** Stellung: Weiss. Kg1. Ta1, e2. Lb3. Sh7. Bc4, f4, g4. Schwarz. Kf7. Db7. Tf8, h8. Bf6, g7.[49] — **98.** Stellung. Weiss. Kg2. Td1, h8. Se3. Be2, f3, g3. h2. Schwarz. Ke5. Ta5, b1. Ld5. Sd8. Ba2. d6, f6, g6. Matt

---

3. a7†, Kc7. 4. b8D†, Kd7. 5. Dd6†, Kc8:. 6. a8T ✝. Bei unbeschränkter Umwandlung wäre das Mat in 2 Z. durch 1. Sc8† nebst 2. b8S ✝ zu erzwingen.

[40] 1. a5, h3. 2. Kf3, Kc6. 3. Kg3, Kb7. 4. c5, Ka6. 5. c6, Ka7. 6. Kh3:, Kb8. 7. a6 etc.

[41] Durch 1. De7†, Ke7:. 2. Sg6†, Kd8. 3. Sf7†, Kc8. 4. Se7 ✝.

[42] 1. g8D†, Kg8:. 2. Kg6, ∾. 3. Ta8†, ∾. 4. f7 etc.

[43] 1. Tg1, Tg1:. 2. g7, Tf1. 3. g8D† u. Weiss gew.

[44] 1. Lb3, Db3: (V.). 2. Te8†, Kf7. 3. Sd6†, Kg6. 4. h5†, Kg5. 5. f4†, Kh6. 6. Sf5 ✝. Var. 1. ...., Sd5. 2. Ld5:, Dd5:. 3. Se7† u. W. gew. — Man vergleiche übrigens No. 47 = Pos. 516, S. 310.

[45] 1. c7†, Kc8. 2. Sb6†, Kb7. 3. Ke6:, b1D (V.). 4. c8D†, Kb6: 5. Db8 etc. — Var. 3. ...., Kc7. 4. Sd5† etc.

[46] Durch 1. Th8†, Kh8:. 2. Dh6†, Th7. 3. Tf8‡, Lf8:. 4. Df8‡, Dg8. 5. Sg6 ✝. Es könnte auch 3. Sg6‡, Kg8. 4. Tf8‡, Lf8:. 5. Df8 ✝ geschehen.

[47] 1. h6†, Th6: (falls Kf8, so 2. Td8† etc.). 2. Th6:, bc. 3. Th7†, Kf8. 4. Td8†, Ke7. 5. Te8 ✝. Es käme aber auch 2. ...., Kh6: in Betracht.

[48] Hauptspiel: 1. Da8†, Kh7. 2. Lf7, Se7 (falls Dd2, so 3. Tf6: etc.). 3. De4†, Sg6. 4. Tf6:, gf. 5. Dc2: etc.

[49] 1. Ta7, Da7:. 2. c5†, Kg6. 3. f5†, Kh7:. 4. Th2 ✝.

in 6 Z.[50] — **99.** Stellung: Weiss. Kg1. De5. Tf1. Lb2. Sg4. Bb5, c4, g5. Schwarz. Kh7. Dh3. Td7, f8. Lb7. Ba7, b6, g6, h4. Matt in 5 Z.[51] — **100.** Pos. 333, S. 232.

b. Die Italiäner.

Einfache Mattaufgaben sowie Gewinnspiele und Remisspiele mit eleganten, künstlichen Ideen, naturgemässen Positionen und lebensfrischem Inhalt. Hauptautoren sind die drei grossen modenesischen Meister und die Quellen ihre auf S. 48, unter No. 20, 21 und 23 angeführten Werke.

1. Ercole del Rio.

a) Directe Matts in drei Zügen. **1.** Pos. 367, S. 246. — **2.** Pos. 462, S. 279. — **3.** Stellung: Weiss. Kh4. Df4. Le7. Sf8. Schwarz. Kg7. Dd5. Ta7. Bf7, g6, h7.[1]

b) Directe Matts in vier Zügen. **4.** Pos. 464, S. 280. — **5.** Text, S. 286 oben. — **6.** Text, S. 255. — **7.** Pos. 251, S. 205. — **8.** Pos. 196, S. 187. — **9.** Pos. 432, S. 268. — **10.** Pos. 478, S. 286. — **11.** Pos. 500, S. 297. — **12.** Pos. 477, S. 285. — **13.** Stellung: Weiss. Ke3. Td7. Lf3. Sf4. Schwarz. Kf2. — **14.** Stellung: Weiss. Kc1. Se7. Bb2, c3. Schwarz. Kc5. Bb5, b6, d6.[3]

c) Directe Matts in fünf Zügen. **15.** Stellung: Weiss. Kh2. Dh5. Sd5, g5. Bg2. Schwarz. Kg8. Td8. Lb3. Ba3, c3, f7, g7, h6.[4] — **16.** Text, S. 301 unten. — **17.** Stellung: Weiss. Ka1. De6. Tb7. Sf3. Ba2. Schwarz. Kh8. Tb8, d8. Sc3. Ba7, d4, f4, g7, h7. (Ponz. Semic. 7).[5] — **18.** Stellung: Weiss. Kh1. Dc4. Tc1. Sc6, d6. Bg2, h2. Schwarz. Kh8. Dg4. Tc8, f8. Sf4. Bf5, g7, h7.[6] —

---

[50] Durch 1. Te8†, Se6. 2. Sg4†, Kf5. 3. Td5‡, Td5:. 4. e4†, Kg5. 5. h4†, Kh5. 6. Th8 †.

[51] Durch 1. Dh8†, Th8:. 2. Sf6†, Kg7. 3. Sd7‡, Kg8. 4. Tf8†, Kh7. 5. Tb8 † oder 3. . . . ., Kh7. 4. Tf7† nebst 5. Tg7 †.

[1] Durch 1. Se6† nebst 2. Dh6† etc.

[2] Durch 1. Td6. 2. Tg6 etc.

[3] Durch 1. b4†. 2. Kc2. 3. Sc8 etc.

[4] Durch 1. 1. Df7‡, Kh8. 2. Sf6, a2. 3. Dg6, Lg8. 4. Dh7† etc.

[5] Durch 1. Dd7, Tg8 (!). 2. Sg5, Tbf8 (!). 3. Dh3 etc.

[6] Durch 1. Dg8†, Kg8:. 2. Se7†. 3. Sf7†. 4. Tc8‡ etc.

19. Stellung: Weiss. Kb1. Df7. Lg1, g2. Ba2, b2, h2. Schwarz. Ka8. Dd2. Tb8. Sc4. Ba6, b7, d3, h7.[7]

d) Mattführungen in sechs Zügen. **20.** Pos. 332, S. 232. — **21.** Stellung: Weiss. Ka1. Df6. Td1. Lg6. Ba4, b3, c3. Schwarz. Kb8. Dh2. Th8. Lc6. Se8. Ba7, b6, c7.[8] — **22.** Stellung: Weiss. Kb2. Db1. Td6. Le5. Sc4. Bb5. Schwarz. Ka8. De7. Tb7. Lb6. Ba7, f6.[9] — **23.** Stellung: Weiss. Kg1. Df3. Te5, f1. Lc1. Bg4. Schwarz. Kh8. Dd6. Ta5. Lg6. Sb5. Ba3, d5, h7.[10] — **24.** Stellung: Weiss. Kf7. Dc4. Tc2. Schwarz. Kh8. Ta8. Le3, f5. Bg7.[11]

e) Mattführungen in sieben Zügen. **25.** Pos. 366 S. 245. — **26.** Pos. 492 S. 290. — **27.** W. Ka1. Df4. Th1. Se4. Ba2. Schw. Kh8. Dc2. Te2, g7. Bc4, h7.[12]

f) Mattführungen in acht Zügen. **28.** Pos. 481 S. 287. — **29.** W. Ka1. Dd5. Lb2, e8. Ba4, c2, g4. Schw. Kh6. Ta5, b8. Sc8, d4. Bf6, g7.[13] — **30.** W. Ka1. Dg2. Tf6. Lb2. Sg4. Bh3. Schw. Kg8. Dd3. Lc3. Sg6. Bb3, e5, h7.[14] — **31.** W. Kh1. Dd1. Ta1, f1. Lc1. Sb1, f3. Ba2, b2, c2, d4, e4, g2, h2. Schwarz Kf7. Dd8. Ta8, h8. Lc8, e7. Sg8. Ba7, b7, c7, d7, e5, g7, h7.[15]. —

g) Verschiedene Erzeugnisse. **32.** W. Ka1. De2. Sb1, f3. Ba2, b2, c6. Schw. Ka8. Df5. Tc8. Ba7, b6, c7: Matt in 10 Z.[16]

---

[7] Durch 1. Lb7‡, Tb7:. 2. De8†. 3. Dc6†. 4. Dc8†. 5. Da6 ✝.

[8] Durch 1. Td8†, Kb7. 2. Dc6‡, Kc6:. 3. Le4†, Kc5. 4. Td5†, Kc6. 5. Td4†, Kc5. 6. b4 ✝.

[9] Durch 1. Sb6‡, Tb6: (V.). 2. Dh1†, Tb7. 3. Dh8†, Tb8. 4. Db8‡, Kb8:. 5. Td8†, Kb7. 6. Tb8 ✝. Var. 1. . . . ., ab. 2. Da2†, Ta7. 3. Dg8†, Kb7. 4. Td7†, Dd7:. 5. Db8 ✝.

[10] Durch 1. Df8†, Df8:. 2. Tf8‡, Kg7. 3. Lh6†, Kh6:. 4. Tg8†, ~. 5. Th5†, Lh5:. 6. g5 ✝.

[11] Durch 1. Th2†, Lh7. 2. Th7‡, Kh7:. 3. Dh4†, Lh6. 4. De4†, Kh8. 5. Da8‡, Kh7. 6. Dg8 ✝.

[12] Durch 1. Db8†. 2. De5†. 3. Th7‡. 4. Dh5†. 5. De8† etc.

[13] Durch 1. g5†, Kh7 (!). 2. g6†, Kh8. 3. Dh1†, Kg8. 4. Lf7†. 5. La3† etc.

[14] Durch 1. Da8†. 2. Db7†. 3. Dc8†. 4. Dc7†, Kh8. 5. Tf8†. 6. De5‡. 7. Le5‡. 8. Sh6 ✝. Vgl. S. 344, Z. 13 v. u.

[15] Durch 1. Se5‡, Ke8. 2. Dh5†, g6. 3. Sg6:, Sf6. 4. Tf6:, Tg8. 5. Se5†, Tg6. 6. Tg6:, hg. 7. Dg6‡, Kf8. 8. Lh6 ✝.

[16] Durch 1. Da6, Tb8. 2. Sd4, Dc8. 3. Sb5, Tb7. 4. Sc3, Db8. 5. Se4, Dc8. 6. Sg5, Db8. 7. Se6, Dc8. 8. Sd8, Db8. 9. cb†, Db7:. 10. Db7 ✝. Vgl. die Vorerörterung zu Pos. 240, S. 201.

33. Remisspiel: Pos. 114, S. 127. — **34.** Remis: Weiss. Kh1. Tb1. La5. Bh2. Schwarz. Kc6. Td3. Bb2, h3.[17] — **35.** Weiss. Kg4. Ta7. Bh5. Schwarz. Kh8. Ta1. Ba2.[18] — **36**. Bedingungsaufgabe, Siehe Seite 397 oben, b). (Vergl. Seite 145 oben.)

2. Giambatista Lolli.

Man sehe Pos. 118 S. 130, Pos. 142 S. 146, Pos. 169 S. 170, Pos. 345 S. 235, Pos. 391 S. 254, endlich S. 147, sowie S. 475 oben, und ausserdem noch folgende Erzeugnisse.

1. W. Kc1. Dg2. Tg6. Lb3, d2. Bc2. Schw. Kh5. De5. Le6, h4. Bg7, h6. Matt in 3 Z.[1] **2**. W. Kh2. Dd2. Ta7, f1. Sd4. Bc3, g4, h3. Schw. Kf8. Dh4. Tg8. Lf6. Se5. Bh7. Matt in 4 Z.[2] — **3**. W. Kb1. Dc4. Sg5. Ba2, b2, c2. Schw. Kh8. Td8, g6. Bg7, h7. Matt in 4 Zügen.[3] — **4**. W. Ka1. Df3. L3g Se4. Ba2. Schwarz Kc8. Tb8. La7. Sb4. Bc7, d7, f7.[4] — **5**. W. Kg1. Te5, f1. Lc1. Bg4. Schw. Kh8. Ta5. Lg6. Sb5. Ba3, d5, h7. Matt in 5 Z.[5] — **6**. W. Kh2. Dg4. Te1. Ld4. Bf2, g2, h6. Schw. Kg8. Db5. Tf8, Bb6, c5, g6, h7. Matt in 7 Z.[6] — **7**. W. Ka6. Bb4, g3. Schwarz Kb8. Bb6, g5, h7. W. gewinnt.[7] — **8**. W. Kf4. Se3. Bh6. Schw. Kh4. Tg1. Bf2, g4. W. gewinnt.[8] — **9**. W. Kg3. Tc5. Ld4. Sf6. Bg4, h2. Schw. Kg7. Dd2. Th8. Bf3, g6. Doppelmatt in 4 Z.[9]

---

[17] Schwarz am Zuge spielt Ta3, aber W. erzwingt das Remis durch Lb6!.

[18] Remisspiel: 1. Kg5, Tg1†. 2. Kh6, a1D. 3. Ta8† etc.

[1] Durch 1. Dg4†, Lg4. 2. Th6‡ etc.

[2] Durch 1. Se6†, Ke8. 2. Dd8†. 3. Tf8† etc.

[3] Einfache Form des erstickten Matt.

[4] Nach Dc3, Ld4 erzwingt W. in 4 Z. das Matt; durch 1. Sd6†. 2. Lh4† etc.

[5] Durch 1. Tf8†, Kg7. 2. Lh6†, Kh6:. 3. Tg8, Lf7. 4. Th5†, Lh5:. 5. g5‡. Vgl. Rio, No. 13 sowie S. 244, Z. 9 v. o.

[6] Durch 1. De6†. 2. Dc8†. 3. Dc7, Tf7. 4. Db8†. 5. De5, Dd7 (!) 6. Dh8†. 7. Dg7 ‡. Vgl. Rio, No. 30.

[7] Durch 1. g4, h6. 2. b5, Kc7. 3. Ka7 etc.

[8] Durch 1. Sf1 nebst 2. h7 etc.

[9] a) 1. Tc7†, Kh6. 2. Th7†, Th7:. 3. Sg8†. 4. Lf6 ‡. — b) 1. ...., Th3†. 2. Kh3:, Dg2†. 3. Kh4, Dh2‡. 4. Kg5, Dh6 ‡.

3. Domenico Ponziani.

Man sehe zunächst Pos. 103 S. 119, Pos. 105—106 S. 121, Pos. 110 S. 124, Pos. 115 S. 127, Pos. 326 S. 230, Pos. 534 S. 324, ferner S. 122 (vgl. S. 509), 145 oben (vgl. S. 364 Anm.), 325 oben, 327 M., 395 M., endlich noch folgende Erzeugnisse:

1. W. Kc2. Sd8. Schw. Ka2. Ba3. Matt in 5 Z.[1] — **2.** W. Kh1. Df1. Tb7, g1. Lb6. Bh2. Schwarz Kh7. Dh5. Ta2. Le6. Sf5. Bg7, h6. Matt in 7 Z.[2] — **3.** W. Kf4. Sd3. Bg3. Schwarz Kg6. Bc5, f5, g4, h5. W. gew.[3] — **4.** W. Kg2. Ba2. Schw. Kh8. Bd5, e5, f4, g5, h5. W. gew.[4] — **5.** W. Ke5. Lb6. Bh6. Schw. Kc3. Bc4, a2. W. gew.[5] — **6.** W. Kh4. Dg5. Lc1. Bf5, g2. Schw. Kh8. Dc8. Le6. Ba5, b4, c5, f7, g7, h7. W. gew.[6] — **7.** W. Ke6. Ta1. Lf3. Sf5. Schw. Ke8. Dd2. Ba5, b5, d3. Weiss gewinnt. — **8.** W. Kc1. Tf2. Le1. Schw. Kh6. Te7. Lf7. Bb4, c2, d3, g6. Remis.[7] — **9.** W. Kb7. Le1. Bf7, g6. Schw. Kf6, Tb8. Sd5, g2. Remis.[8] — **10.** W. Ke7. Lf6. Sa4, g7. Schw. Kc8. Tg8. Ba3, h7. Remis.[9] —

4. Verschiedene Componisten.

Einzelne von italiänischen Schachfreunden herrührende Leistungen, welche durch Aufnahme in die Werke der drei grossen Meister uns er-

---

[1] Unter No. 13 der Semicenturia in Ponziani's Werk; man vgl. die ähnlichen Spiele von Salvio. Die Lösung lautet: 1. Sc6. 2. Sd4, Ka2 (!). 3. Se2 etc.

[2] Durch 1. Df5‡, Df5: (!). 2. Tbg7‡, Kh8. 3. Tg8†, Lg8:. 4. Ld4†, Kh7. 5. Tg7†, Kh8. 6. Tb7† etc. (Ponz. Semic. 11.)

[3] Durch 1. Se5†, Kh6. 2. Sf7†, Kg6. 3. Sd6 etc., oder 1. Se5†, Kf6. 2. Sc4, Kg6. 3. Se3, c4. 4. Sf5:, c3. 5. Sh4†, Kf6. 6. Ke3 etc.

[4] Durch 1. a4, d4. 2. a5, d3. 3. Kf1, f3. 4. Ke1, e4. 5. a6, e3. 6. a7, d2 oder f2. 7. Kd1 oder f1, nebst 8. a8D etc. Vgl. Pos. 103, S. 119.

[5] Ausführung: 1. Ld4†, Kc2. 2. h7, c3. 3. Lc3:, Kc3:. 4. h8D, Kc2. 5. Kd5, Kb1. 6. Kc4, a1D. 7. Dh1†, Kb2. 8. Dg2, Ka3. 9. Df3 etc.

[6] Durch 1. f6, g6 (!). 2. Dh6, Dg8. 3. Kg5, b3. 4. Lb2, a4. 5. Le5, a3. 6. Ld6, b2. 7. Lf8, b1D. 8. Lg7† etc. — Vgl. No. 32 von Rio.

[7] Ausführung: 1. Th2†, Kg7. 2. Lc3†, Kf8 (!). 3. Th8†. 4. Lb4:, Kg7. 5. Tg8‡, Kg8:. Le7: etc.

[8] Ausführung: 1. Lg3, Tc8. 2. Ld6, Se7. 3. f8†D, Tf8:. 4. Le7†, Ke7:. 5. g7, Tf7. 6. Kh8 etc.; oder 1. . . . ., Sf4. 2. Lf4:, Sf4:. 3. f8, Tf8:. 4. g7, Tf7. 5. Kh6 etc.

[9] Ausführung: 1. Kf7, Td8 (falls Th8, so 2. Se6 mit Gew. d. Th.). 2. Sb6†, Kb7 (falls Kc7, so 3. Ld8‡, Kd8:. 4. Se6 ✝). 3. Ld8: a2. 4. Lf6, Kb6: etc.

halten worden sind. Dahin gehören Erzeugnisse von Bellincini (Seite 253 unt.), Contarelli (Pos. 353 S. 243 und Pos. 459 S. 278), Gianotti (Pos. 307 S. 224), L. del Monte (Pos. 363 S. 245), Parenti (Pos. 284 S. 216), Tavernari (S. 344 unten); ferner von Anonymen: aus Lukka (Pos. 113 S. 126), Mantua (S. 159 oben), Modena (S. 551 unten links), Turin (Pos. 390 S. 254); endlich sehe man noch folgende zwei Erzeugnisse: a) W. Ka2. Db2. Te1. Se3. Ba3, b3. Schw. Kh8. De8. Lg7. Sh4. Bf7, g6, h7. Matt in 10 Z. von Contarelli.[1] — b) W. Kd1. Lc2, d2. Sc7. Bb4, f3, g4. Schwarz Kd4. Bf4. Matt in 4. Z. von Giustiniani.[2] —

Eine grössere Reihe origineller Erzeugnisse findet sich zwar in **Cozio's** Werk, (vgl. Seite 48 No. 22), sie leiden aber fast durchgängig an mattem Inhalt und schwunglosen Ideengang; von den besseren mögen hier folgende stehen: **1.** W, Kh1. Ta1. Le3. Sd4. Bb4, f4, h2. Schw. Ka8. Tb8, g8. Lf7. Sh3. Ba7, b7, c6, h7. Matt in 3 Z.[3] — **2.** W. Kb1. Dh2. Td1. Lf1. Sd5. Bc2, g5, h4. Schw. Kd8. Da7. Ta8, f8. Lc8, e7. Sc6. Bb2, b7, c7, f7, g6, h5. Matt in 3 Z.[4] — **3.** W. Kc1. Dg2. Tf1. Le4. Sg6. Ba2, c2, d5, e6, h3. Schw. Kh7. Db4. Ta8, e8. Lc3, c8. Sd4. Ba7, b7, c7, g7, h6. Matt in 4 Z.[5] — **4.** W. Kf2. Dd7. Tg2. Sg5. Bc2, e3, f4, h3. Schw. Kg6. Dh5. Tf6, h8. Sh4. Ba7, b6, c6. Matt in 4 Z.[6] — **5.** W. Ka2. Lc5, g4. Sd7. Ba3, b2, e7. Schw. Kh8. Dc1. Te8, h1. Ba4, b5, h6. Matt in 5 Z.[7] — **6.** W. Kb1. Dh3. Tf1. Lc3. Sc4, f4. Bb2, d5, f2, g3. Schw. Kg8. Da4. Te8, f8. Lb7. Ba6, b3, d6, f5, g6, h7. Matt in 6 Z.[8] — **7.** W. Kb5. Tg2, h7. Lh3. Se6. Bc4, d5. Schwarz Kb7. Ta8, c8. Lc7. Sb8. Bb6, c5, d6. Matt in 12 Z.[9] — **8.** Weiss Kd7. La4. Se3. Ba6. Schwarz Ka8. Tc1. Ba7, b6, c7, f6, g4, h5.[10] —

---

[1] Lösung: 1. Sf5, Dg8 (!). 2. Sg7:, h5. 3. Sh5†, Kh7. 4. Sf6†, Kh6. 5. Sg8†. 6. Df6, Kg4 (!). 7. Tg1†, Sg2. 8. Tg2†, Kh3. 9. Df3† etc.

[2] Durch 1. Lb3. 2. Se8. 3. Ke2. 4. Lc3 †.

[3] Durch 1. Ta7†. 2. Sb5†. 3. Sc7 †.

[4] Durch 1. Dc7†. 2. De7†. 3. Sc7 †.

[5] Durch 1. Se7†, Kh8. 2. Dg7†. 3. Tf7† etc.

[6] Durch 1. Se6†, Sg2:. 2. Dg7†. 3. Sd4†. 4. Dg2 †.

[7] 1. Ld4†, Kh7 (!). 2. Lf5†. 3. Le6†. 4. Sf8†. 5. efS †.

[8] 1. Dh7†. 2. Th1†. 3. Th8†. 4. Th7†. 5. Tg7† etc.

[9] 1. Tc7†, Tc7:. 2. Sd8†. 3. Ta2†. 4. Ta6†. 5. Sc6† etc.

[10] Ausführung: 1. Kc8, g3. 2. Sd5, g2. 3. Sc7†, Tc7:. 4. Kc7: nebst 5. Lc6 †.

9. Weiss. Kb6. La1. Bb7. Schwarz. Kb8. Sg4. Bf4, h4. Weiss gewinnt.[11] — **10.** Weiss. Ka6. Ba7, b6. Schw. Kc6. Tg8. Remis.[12]

Schliesslich sind von ausseritaliänischen Componisten oder Autoren dieser Periode noch Bertin, Stein und Allgaier zu erwähnen. Ueber den zuerstgenannten Autor, Bertin, sehe man unsere ausführliche Darlegung in der Schachzeitung von 1860 Seite 307—310 und Seite 371—373. — Von den sieben künstlichen Endspielen Stein's, welche sich auf den Schlussseiten 246—253 seines Werkes (vgl. S. 48 No. 24) finden, und zum Theil mit Erzeugnissen von Damiano zusammenfallen, sind die wichtigeren in das Handbuch recipirt worden; man vgl. namentlich S. 108 Anm. 4, ferner S. 114 Anm. 17, S. 403 unter a), S. 566 Anm. 10. Ausserdem sehe man noch S. 111 Anm. 12, S. 125 Anm. 42, sowie folgende zwei Stellungen: a) W. Kg1. Dg3. Ta1. Lh2. Sb5. Bf2, g2, h3. Schwarz Ka8. De2. Tc8, d8. Lb7. Sc6. Ba7, b6, g7, h6. Matt in 2 Z.[13] — b) W. Kc1. Td1, g1. Lf2. Sb5, b7. Bc4, d3, e4, g2, h3. Schwarz Ke8. Db3. Ta4, h8. Lf8. Sg8. Bb6, d7, e7, f6, g6, h7. Bauermatt in 5 Z.[14] — Aus Allgaier's Werk endlich (vgl. S. 49 No. 25) möge als Probe folgendes Erzeugniss, das an Stamma's No. 62 (vgl. Pos. 293 Seite 219) erinnert, hier zum Schluss Platz finden: W. Kf1. Td1, e7. Sb4, e5. Bb5, c4, f2, g3. Schw. Kb8. Ta8, g8. Lg7. Se2. Bb6, c7, f3, g4, h7. M. in 5 Z.[15] —

Fünfte Periode.

Von 1800 bis 1840.

In erster Linie stehen Mendheim, Lewis und d'Orville; von untergeordnetem Werthe dagegen sind im Allgemeinen die Leistungen von Dollinger, Schmidt und Silberschmidt; eine besondere Richtung endlich zeigt sich in der Compositionsthätigheit von Schastree, Labourdonnais, Koch u. A.

---

[11] Durch 1. Kc6, h3. 2. Ld4, h2. 3. La7†. 4. Kc7 etc.

[12] Ausführung: 1. b7, Tg1. 2. b8S†, Kc7. 3. a8D, Ta1†. 4. Kb5 etc.

[13] Durch 1. Db8†. (Stein, pag. 246, Situation I.)

[14] Durch 1. Sc7†. 2. Sd8†. 3. Se8†. 4. Sf7†. 5. g4†. Vgl. S. 493 oben.

[15] Durch 1. Sbc6†. 2. Tc7†, Kc7:. 3. Td7† etc., vgl. S. 220 oben links.

a. Erste Klasse.

1. Ueber **Mendheim** sehe man zunächst S. 49 No. 28 und S. 50 No. 36. Von den Bedingungsaufgaben in seinem Taschenbuch ist die grosse Mehrzahl recipirt worden, man vergleiche namentlich Pos. 60. 130, 139, 564, 567, 569, 571, 572, 575, 583, 585, 587—589, 593, 595, 604, 607, 608. 621, 707; ferner S. 350 oben sowie Anm. daselbst, 353, 357, 359, 374 Anm., 375, 378, 386, 389, 391, 394, 409. Von den übrigen (82) „Aufgaben" (aus dem Jahre 1832) sind ebenfalls viele aufgenommen, namentlich unter Pos. 64, 71, 140, 195, 214, 275, 276, 278, 280, 290, 296, 297, 298, 306, 316, 322, 323, 336, 722, 723, 737, sowie auf S. 124, 259, 261, 271, 287, 353, 373, 386, 407, 410, 435, 453, 458, 478, 551. Hier verdienen noch folgende Erzeugnisse ausdrückliche Angabe: a) Aufg. 9. W. Kg1. Da2. Ta7, f1. Se8. Bg2. Schwarz Kh8. Dd3. Th7. Le7. Sc6, g3. Bg6. Matt in 4 Z.[1] — b) Aufg. 42. W. Ka1. Da2. Tb5. Lc4. Sd5, f4. Bb2, h2. Schw. Kg8. Ta8, d8. Lf6, h1. Sd2, d7. Bb6, c7, g7, h7.[2] — c) Aufg. 43. W. Ka1. Tc1. La3, g2. Sd5, g8. Bb5, d2, e2, h3. Schw. Kf5. Da5. Te6, h6. Sb8, d4. Bb7, d7, e5, h4. Matt in 6 Z.[3] — Ausserdem sind noch empfehlenswerth die Aufgaben No. 13, 17, 22, 24, 32, 34—36, 57, 77.

2. Die Erzeugnisse von **Lewis** tragen im Allgemeinen das Gepräge lebensfrischer Ideen, welche an das praktische Spiel erinnern; ausserdem finden sich auch von ihm einige sehr gelungene Producte systematischer Färbung. Man sehe zunächst Pos. 102, 573, 628, ferner S. 109 Anmerk., 401, 407, 444, sodann nachträglich noch folgende Proben: a) W. Kh2. Dg3. Tc8. Lc3. Be4, f5, g2. Schw. Kh7. Db5. Tf7. Ba6, e5, g5, h6. Matt in 4 Z.[4] — b) W. Kh2. Tg4. Le7, f7. Bg2. Schw. Kh8. Td2. Se2. Bg7, h7. Matt in 5 Z.[5] — c) W. Kg2. Dh5. Lf7. Bf2, g3, h3. Schw. Kh8. Db2. Lf6. Bb6, g7, h7. Matt in 7 Z.[6] — d) W. Kg1. Df5. Tf1. Ba3, b2, d4, e3, g2, h2. Schw.

---

[1] Durch 1. Tf8†. 2. Dg8†. 3. Sf6† etc.

[2] Durch 1. Se7†, Kh8 (!). 2. Sg6†. 3. Sg6╋. 4. Th5†. Kg6. 5. Lf7╋. (Lauferthurmmatt.)

[3] Durch 1. Le4†. 2. d3†, Kd5:. 3. Tc5†. 4. Tc6†. 5. Se7†, Te7:. 6. Td6╋. (Thurmlaufermatt.)

[4] Durch 1. Lg5:, Tg7. 2. Lf6, Dd7. 3. Dg6† etc.

[5] Durch 1. Lf6, h6. 2. Tg7:, Td8. 3. Lg6. 4. Th7†. 5. Th8╋.

[6] Durch 1. Lg8, h6 (!). 2. De8, De5. 3. Le6†. 4. Dg8†. 5. Lf7† etc.

Kg7. Dc6. Tc4. Sd5. Ba5, b6, e4, g5, h6. Matt in 8 Z.[7] — e) W. Kh7. Sf6. Bg5, g6. Schw. Kf8. Ld3. Se5. Bc4. Remis.[8]

3. Die fruchtbare Compositionsthätigkeit **d'Orville's** erstreckt sich auf alle Arten von Aufgaben. Seine einfachen Matts zeichnen sich durch elegante Verwerthung von Figureneigenschaften, besonders durch schöne Mattstellungen, oft auf Grundlage von Hineinziehungs-Opfern, aus; im systematischen Ideenkreise hat er namentlich das Feldmatt und Bauermatt bearbeitet. Man sehe zunächst Pos. 635, 655, 657, 660, 673, 701, 720, 729, 738, 746, 751, 756, 765, 769, ferner S. 346, 376, 396, 397, 401, 404, 406, 410, 416, 420, 426, 429, 433, 443, 467, 475, 482, 485, 489, endlich noch folgende Proben: a) W. Ke6. Le2. Sd5. Bb4, c3. Schw. Kc4. Bc4, d6. Matt in 2 Z. — b) W. Ka1. Dh4. Ta8, h6. Sd5. Ba3, f7. Schw. Kd7. Db3. Tf3, h5. Le4. Sc8. Be5. Matt in 2 Z. — c) W. Kh1. Dc1. Td6. La2. Sa7, f6. Bc3. Schwarz Ke5. Dd8. Th8. Sb6, f3. Bh3. Matt in 3 Z.[9] — d) W. Ka1. Df1. La4, c1. Sc5, e3. Bb3. Schw. Kd4. Dh3. Ta5, h6. Ld7. Sb8. Bc3. Matt in 4 Z.[10] — e) W. Kg1. Le1, e8. Sc7, g5. Bb3, d4, f5. Schw. Kd6. Dg8. Tc6. Le7. Bc3, h4. Matt in 5 Z.[11] — f) W. Ka1. Da3. Td7, f2. Sc5, f5. Ba2, g6. Schw. Ke8. Dd2. Ta7, h2. Lg3. Sc6, e6. Bd4. Matt in 5 Z.[12] — g) W. Ka2. Da5. Td1. Lg3, h3. Sd2, g1. Bf2. Schw. Kd4. Db8. Tc4, d3. Ld8, e6. Sf4, g2. Matt in 6 Z.[13] —

b. Zweite Klasse.

Mechanisch gemachte Erzeugnisse mit wenig schwunghaftem Ideengange und bei unverhältnissmässigem Aufwande von Mitteln; nicht selten Nachahmung der Production in Stamma's Manier, doch ohne gleiche Tiefe und mit schwerfälligeren Positionen.

1. Ueber **Dollinger** vergleiche man zunächst Pos. 713 und 728, ferner S. 420, 422, 445; endlich sehe man noch folgende Proben von

---

[7] Durch 1. Df8†, Kh7. 2. Tf7†. 3. Tg7†. 4. Df7†, Kh4. 5. Df2† etc. Vgl. Pos. 283, S. 216, sowie S. 401.

[8] Patt durch 1. Sd7†, Sd7:. 2. Kh8, Lg6:.

[9] Durch 1. De3†, Kd6:. 2. Dc5† etc.

[10] Durch 1. Df4†. 2. Db4†. 3. La3† etc.

[11] 1. Lg3†, hg (Vorplan). 2. Sb5†. 3. Lb5 etc.

[12] 1. Sg7†. 2. Tf8†. 3. Se6†. 4. De7† etc.

[13] 1. Sf3†. 2. Sb3†. 3. Lf5†. 4. Dd5† etc.

seinen besseren Erzeugnissen: a) W. Kb6. Td3. Lg6. Sb3, c8. Bc2, e4. Schw. Kc4. Td7. Lb5, e5. Sb8, c6. Bb4, c3. Matt in 3 Z.[1] — b) W. Kf1. Da3. Te1, e3. Sc6, h5. Bf2, f4, g3. Schw. Ke8. Dh2. Tf8, h6. Lf3, f6. Sd5, f5. Ba7, d7, e7, f7, g4. Matt in 4 Z.[2] — c) W. Kb1. Dh6. Td1, e1, Lh5. Sc5. Ba2, b5, c6, f6, g6. Schw. Kb8. Dh3. Ta8, f2. Ld8, g8. Sa7, e8. Ba5, b6, c7, h7. Matt in 5 Z.[3] — d) W. Kb3. Dc6. Te1, g5. Lf1. Ba3, b4, g4. Schw. Kb8. Dh2. Th4. Lc5, h5. Sf3. Ba7, b6, c7, g7, h7. Matt in 6 Züg.[4] — e) W. Kc1. De7. Ta1. La7. Sd1, d5. Bb2, c4, d3. Schwarz Ka5. Dg2. Tb6. La4, c7. Se6, f2. Ba6, c5, e4, f7. Doppelm. in 3 Z.[5] — f) W. Kg1. Df4. Ta1, f1. Sc4, e5. Be6, f3, g2, h2. Schw. Kb8. Dc5. Tc8, h8. Sd4, f5. Ba7, b7, c6, d3. Doppelmatt in 4 Z.[6]

2. In der Aufgabensammlung von **Schmidt** (vgl. S. 50 No. 34) finden sich Proben von allen Problemarten. Ueber Erzeugnisse von systematischem Ideengehalt vergleiche man Pos. 637, 668, 727, 730, sowie S. 416, 422, 425, 426, 427, 429, 430, 433, 477, 484. Ausserdem mögen hier noch folgende Proben anderer Art Platz finden: a) W. Kh4. Ta8, b2. Ld1. Sb8. Bd5, g5. Schwarz Kf5. Da3. Te5, e7. Ba5, d3, e4, g7, h6. Matt in 5 Z.[7] — b) W. Kg1. Tc2, f2. La5, h5. Bb3, c4, d5, e6, f5, g4, h3. Schw. Kd3. De4. Tf6, h8. Sg3. Ba7, e5, g7, h7. Matt in 8 Z.[8] — c) W. Kh8. La6. Sa7. Bd6, e4, g6, h3. Schw. Kf8. De6. Tb3. Ld8. Be7. W. gew.[9] — d) Exceptionelle (unmögliche) Position. W. Kh1. Dd5. Ta8. Lg1, g6. Sg2. Bc3, d3, e2, g4, h2. Schw. Kb5. Tb7. Ld6. Sd2, e6. Bb6, c5, c6, c7, d4, e4, e5, f3. Matt durch Lg6 in 5 Z.[10] —

3. Von **Silberschmidt** sehe man zunächst das auf S. 467 oben notirte Erzeugniss, sodann folgende Proben: a) W. Kc3. Dh8. Tg1,

---

[1] Durch 1. Sd6†, Ld6:. 2. Td4† etc.

[2] Durch 1. Te7‡. 2. Te7‡. 3. De7‡ etc.

[3] Durch 1. Sa6†. 2. Td8‡. 3. Te8‡. 4. Df8† etc.

[4] Durch 1. Te8†. 2. De8‡. 3. La6†. 4. Dc8†. 5. Tc5‡ etc.

[5] Durch a) 1. Dc5‡, Sc5:. 2. Lb6‡ etc.; b) 1. . . . ., Sd3‡. 2. Kb1 etc.

[6] Durch 1. Sd7†. 2. Db8†. 3. Sb6† etc. Für Schwarz analoges Spiel. Erste Idee symmetrischer Doppelaufgaben, vgl. S. 551 unten („Maass für Maass“).

[7] Durch 1. Tf2†. 2. Lh5†. 3. g6†, Kg8. 4. Tf8† etc.

[8] Durch 1. Tc3†. 2. Td2†, Kc5. 3. b4†. 4. c5†. 5. d6†, Kf8. 6. e7†. 7. e8D† etc.

[9] Durch 1. g7†, Ke8. 2. d7† etc.

[10] Intendirtes Spiel: 1. Dc6‡. 2. Le8†. 3. c4†. 4. de† etc.

h1. Le8. Sf6. Bb4, c4. Schw. Kh6. Dg5. Tc7, g7. Lf4, h7, Sb6, c6. Ba5, e5, h5. Matt in 3 Z.[11] — b) W. Ke1. Dd4. Le4, g7. Sa5, c5. Bc3, f2. Schw. Kd8. De5. Tb6, c8. Lc6, e7. Sa3, b1. Bb7, c7, d3, d7, e2, f6. Matt in 4 Z.[12] — c) W. Kf1. Ta1, b1. Le4, e7. Sc4. Be2, f2, g5. Schw. Kc8. Dh5. Tb8, g2. La6, d8. Bb7, c7, d3, d7, f3. Matt in 5 Z.[13] — d) Weiss Kh1. Dh7. Tb8, e4. Lh5. Sa6, c4. Ba2, b3, e2, f3. Schw. Ke8. Dg3. Td8, f8. Lg1, h3. Sa8, g8. Ba5, b4, d7, e7, f7. M. in 5 Z.[14] — e) W. Kg1. Tc1, e8. La4. Sc6, d6. Ba3, b3. Schw. Kc7. Dh6. Tf8, h2. Lg3, g6. Bb6, e4, e5, g2, g5. Matt in 9 Z.[15] — f) Weiss Kh3. Dc3. Tg1, h4. Lg5, g6. Sa4, d5. Bb5, d4, f2, g3. Schw. Kd7. Df3. Tb7, h8. Le3, e4. Sd2, e1. Ba7, c7, d6, e6, g7, h5. Doppelmatt in 3 Z.[16] —

4. In Betreff **Mauvillon's** sehe man Pos. 605 und S. 403, 418, 453; sowie folgende Erzeugnisse: a) W. Kg1. Db3. Te2. Se5. Bb4, f2, f4. Schw. Ke8. Dh4. Tc8, h8. Ld7, f8. Sf6. Bc7, f7, g4. Matt in 3 Z.[17] — b) W. Ke5. De4. Te6. Sb7. Schw. Kh6. Dg6. Tg8, h8. Lh5. Sf4. Bc5, h7. Matt in 5 Z.[18] — c) W. Kb1. Db4. Ta1. Lg1, h3. Sc5. Bb3, c2, f3. Schw. Kb8. De5. Tc8, d8. Lc6, f6. Ba7, b7, f4, h6.[19] —

c. Dritte Klasse.

1. Die Compositionsthätigkeit von **Trev. Schastree** (vergl. S. 49 No. 29) bewegt sich meist auf dem systematischen Ideengebiete und hat vorzüglich Bauermatts wie Selbstmatts zum Gegenstande. Man vergleiche Pos. 566, 570, 618, 623, 643, 648, 651, 664, 667, 702, 739, 744, ferner S. 367, 370, 378, 402, 405, 415, 420, 423, 424, 430, 449, 458, 462, 469, 490; endlich sehe man noch folgende Proben von einfacheren Erzeugnissen: a) W. Ka4. Df6. Tc1. Lg5. Ba5. Schw. Kb8.

---

[11] Durch 1. Th5‡. 2. Dh7‡ etc.

[12] Durch 1. Sb7‡, Tb7:. 2. Dd7‡. 3. Sb7‡ etc.

[13] Durch 1. Sb6†. 2. Tc1†, Lc7. 3. Tc7‡. 4. Tc1† etc. Vgl. Sz. 1858, S. 193.

[14] Durch 1. Sd6†. 2. Lf7‡. 3. Dg8‡. 4. Td8‡ etc.

[15] Durch 1. Te7†. 2. Td1†. 3. b4†. 4. Sa5, K ∼ (!). 5. Tc7†. 6. Tc2†, Ka3:. 7. Ta1†, Ka4:. 8. Tc4† etc.

[16] Durch a) 1. Dc7‡. 2. Sb6† etc.; b) 1. ...., Dh1†. 2. Th1:, Lg2† etc.

[17] Durch 1. Df7‡. 2. Dd7‡ etc.

[18] Durch 1. Df4‡. 2. Te7†. 3. Df6†. 4. Te8† etc.

[19] Durch 1. Sa6†. 2. Sc7†, Kb8 (!). 3. La7‡, Kc7:. 4. Lb6†. 5. Ta8† etc.

Dh7. Tf7. Le4, f2. Ba6, b7. Matt in 4 Z.[1] — b) W. Kg1. Dc4. Te2. Lb1, b4. Sb5, d5. Schw. Ke8. Dc6. Tc8, d8. Lf8. Sd7, f4. Bb7, e6, f7, g7. Matt in 5 Z.[2] — c) W. Kh2. Th3. Lc4, c5. Sd8, e5. Bb5, g2. Schw. Kh8. De1. Ta1, a8. Lh5. Sf8, h7. Be3, g7, h6. Matt in 9 Z.[3] —

2. Die eigenen Compositionen **Koch's** wie seiner Mitarbeiter entlehnen ihre Combinationen ebenfalls gewöhnlich aus dem systematischen Ideenkreise, zuweilen aus dem praktischen Spielgebiete; in Erzeugnissen anderer Art herrscht die Nachahmung Stamma's vor. Man vgl. S. 109, 125, 151, 155, Pos. 579, 669, 776, ferner Pos. 59 (von Wildt) und S. 131, 132 etc. (von Manteuffel). Endlich mögen hier noch einige Proben der weniger bedeutenden Production von **Labourdonnais** und **Ciccolini** Anschluss finden: a) W. Kc2. Dd5. Tb1. Sb2. Ba4, c3, d4. Schw. Ka5. Tb8, d8. La3, h3. Ba6, b5, c4, f5, g3, h2. Matt in 4 Z.[4] — b) W. Kd3. Dd1. Ta1, b1. Ld5. Ba2, d4. Schw. Ka3. Da6. Tb4, b5. Lb7, f4. Sa4, a8. Bc7, d6, f7. Matt in 7 Züg.[5] — c) W. Kh3. Db7. Sb4, e7. Bf4, g3. Schw. Kd8. Dg1. Tf2, g7. La7, f7. Bc7. Matt in 7 Z.[6] — d) W. Kf2. Dg7. Tb1. Lc2. Sf3. Ba4, c3, d4, e5, g2, h2. Schw. Ke6. Da5. Te8, f8. Lc4. Sc6. Bb5, d5, f7. Matt in 10 Z.[7] — e) W. Kd1. Df5. Bc7. Schw. Ke7. Te2. Bd3, e3, f2. Weiss gew.[8] — — f) Von Ciccolini: W. Kc1. De7. Tb1, b4. La8, f8. Sf5. Bc5, d3, d4, g5. Schw. Kc8. Dh2. Ta2, h8. La7, d7. Sa5, f7. Bc7, d6, e5, f2. Matt in 7 Z.[9]

---

[1] Durch 1. Tc8†, Ka7. 2. Db6†. 3. ab etc.

[2] Durch 1. Sc7†. 2. Sc7‡. 3. Te6‡ etc.

[3] Durch 1. Sdf7†, Kg8. 2. Sh6‡. 3. Sef7†. 4. Sf7‡. 5. Sg5† 6. Th7‡. 7. Sf7†. 8. Se5† etc.

[4] Durch 1. Sc4‡, Ka4:. 2. Ta1. 3. Ta3‡ etc.

[5] Durch 1. Db3†. 2. ab†. 3. ba†. 4. ab†. 5. ba†. 6. ab†. 7. ba D ‡. (Vgl. Pos. 171, S. 171 und S. 521, Nr. 144, Diagr. rechts.

[6] Durch 1. Sbc6†, Kd7. 2. Dc8†. 3. Dd8†, Kc5. 4. Dd4†. 5. Db4† etc.

[7] Durch 1. Lf5†, Kf5:. 2. Df6†, Ke4. 3. Sg5†, Kd3. 4. Df3†, Kc2. 5. Dd1†. 6. Dc1†. 7. Da3†, Dc3. 8. Td1† etc.

[8] Durch 1. c8S†, Ke8. 2. Dg6†, Kf8. 3. Df6†, Kg8. 4. Se7† etc.

[9] Durch 1. De8†, Le8:. 2. Se7†, Kd8. 3. Tb8†, Lb8:. 4. Tb8‡, Kd7. 5. c6†, Sc6:. 6. Lc6‡ etc.

Sechste Periode.

Von 1840 bis 1857.

Mächtiger Einfluss der aufblühenden periodischen Literatur; zuerst durch Gründung französischer und englischer Monatsschriften, in Deutschland zunächst durch Errichtung des Schachabschnittes in der Illustrirten Zeitung. Allgemeinere Betheiligung der Schachfreunde an dem Aufgabenwesen. Daneben einzelne Meister von hervorragendem Ansehen, die eine neue selbstständige Richtung einschlagen, vorzüglich Anderssen, Herlin, Kling, Horwitz u. A. Ausserdem praktischer Nutzen durch grössere Sammlungen, namentlich der Encyclopädie von Alexandre, sowie theoretische Förderung durch kritische, wenn auch vereinzelte Abhandlungen, vorzüglich von v. Oppen.

a. Erste Klasse.

In erster Linie stehen **Anderssens** Compositionen, welche die Grundgedanken in Stamma's und den italiänischen Erzeugnissen mit noch grösserer Feinheit und tieferem praktischen Blicke zu höherer Ausbildung bringen. Meist dem künstlichen Ideenkreise angehörig, gehen die, besonders in Benutzung von Dame wie Springer ergiebigen, Combinationen aus der directen Aufopferung in das Gebiet der Drohopfer und feineren Vorbereitungen über. Dazu gesellt sich meist eine gefällige Abrundung der Position und ein lebensfrischer Variantenschluss. Ausser den schon unter Pos. 66, 67, 69, 253, 257 (= S. 206), 281, 287, 288, 310, 339, 342, 496, 498, 528 sowie auf Seite 84, 246, 296, 300, 302, 306, 319, 322, 336, 343 angeführten Beispielen sehe man hier noch (vgl. S. 51 No. 48) folgende Proben: a) No. 7. Weiss Ka1. De2. Le6. Ba4, c5, d4, d6, e5. Schw. Kc6. Dh1. Tb7. Lb8. Sb1, e8. Bc7. Matt in 3 Z.[1] — b) No. 10. W. Kg2. Ta1, d4. Lf6. Bb3, b4, c2, e2, f3. Schw. Ke3. Se5. Bc3, f4, f7. Matt in 3 Z.[2] — c) No. 21. W. Kh7. Ta4, e4. Lc1. Sd2. Bg4, h3. Schw. Kg5. Dd6. Tf4. Lf6. Sh4. Be6. Matt in 4 Z.[3] — d) No. 27. W. Kb1. Db2. Te7. Lb6. Se5. Ba5, b4, c4, e3, f5. Schw. Kb8. Dh6. Tg7. Lg4, h8.

---

[1] Durch 1. Dh5, Dh5:. 2. d7. 3. d8S oder 3. d8D ✝.

[2] Durch 1. Te1, Kd4:. 2. e4, fe (en p.). 3. Td1 ✝.

[3] Durch 1. Te5†, De5:. 2. Ta5, Tg4:. 3. Se4† etc.

Sa7, a8. Bb7, c6, e4. Matt in 4 Z.[4] — e) No. 29. W. Kh4. De5. Tc6. Lh1. Ba6, b5, g4, h3. Schw. Ka8. Db1. Te8, f7. Lb6. Sf2. Ba7, c7, e7. Matt in 5 Z.[5] — f) No. 44. W. Kh4. De3. Lf3, f4. Bb4. Schw. Kf6. Df1. Lf8, h7. Sc4. Bd7, e6, f7. Matt in 5 Z.[6] — g) No. 55. W. Kh6. Tc4. La2, d4. Sf8. Bd6, g4. Schw. Kf6. Lc8. Sb8, e5. Bd7, e6. Matt in 3 Z.[7] — Ausserdem sind noch empfehlenswerth die Nummern 11, 12, 14, 15, 22, 23, 30, 32, 33, 47, 49, 53, 54, 58—60.

2. Von Theodor **Herlin**, dem sogenannten Anonymus von Lille, dessen Erzeugnisse sich durch saubere und gefällige Verarbeitung künstlicher Ideen, namentlich eleganter Vorbereitungen und Figureneigenschaften auszeichnen, haben die ersten Jahrgänge der Illustrirten Zeitung viele interessante Compositionen mitgetheilt. Ein Theil derselben, bestehend aus zweizügigen Matts, ist auch in den Katechismus von Portius übergegangen. Man sehe zunächst Pos. 535 (S. 324), und Pos. 670 (S. 430), sowie folgende Beispiele: a) W. Kg6. De4. Ta1, h8. Schw. Ka8. Ta7, b8. Bb7. Matt in 2 Z.[8] — b) W. Kf1. Dh7. Ta3, e7. Bd5, g4, h3. Schw. Kc8. Dg8. Tc7, f8. Bb4, f6. Matt in 2 Z.[9] — c) W. Ka5. Th2. Lb6, f7. Sh5. Bd6, e5, g6. Schw. Kh8. Lc6. Ba6, b7, d7. Matt in 2 Z.[10] — d) W. Kh5. Dg2. Th1. Sf5. Schw. Kh8. Db6. Ta8, f8. Lb5, d4. Sd5. Ba6. Matt in 6 Z.[11] — e) W. Kc3. Dg5. Ld8. Ba5, c4. Schw. Kd6. Ta8. Lc5. Sb8, g4. Ba6, c6, d7, e6, h5. Matt in 6 Z.[12] — In neuerer Zeit hat dieser Componist wieder, namentlich bei Gelegenheit des Régence-Tournieres (i. J. 1860, vgl. S. 504, No. 33), eine besonders fruchtbare Thätigkeit entwickelt; man sehe als Proben Pos. 476 S. 285 und S. 326 Z. 14—15, sowie noch folgende Beispiele: a) W. Kg2. Dh7. Sf4. Bg3. Schw. Kg4. Dc8. Lh5. Sd2, e5. Bg5. Matt in 3 Z.[13] — b) W. Kf1. Db7.

[4] Durch 1. Dh2, Dh2: (!). 2. La7†, Ka7:. 3. Sc6† etc. Falls 1. . . . ., Sc7 so 2. Sd7†. Ka8. 3. Te8†. 4. Db8 †.

[5] Durch 1. Dh8, Th8† (!). 2. Th6†, c6. 3. Th8† etc.

[6] Durch 1. Le5†, Ke7. 2. Lf6†, Ke8. 3. De6†, fe. 4. Lh5† etc.

[7] Durch 1. Tc7, Sa6 oder Kf7. 2. Le6: etc.

[8] Durch 1. Dh1 etc.

[9] Durch 1. Dc2 etc.

[10] Durch 1. Tc2 etc.

[11] Durch 1. Dg6, Dg6†. 2. Kg6†. 3. Sh6†. 4. Sf7†. 5. Th8†. 6. Sh6 †.

[12] Durch 1. Dc5†. 2. Le7†, d6. 3. Lg5, Ta7. 4. Lc1, Tb7. 5. La3† etc.

[13] Durch 1. Sd5, Dc6 (!). 2. De4† etc.

Le5, g2. Sb4. Bc2, c5, f2. Schw. Ka1, Sf6, g8. Ba4, b2, g4, h5. Matt in 3 Z.[14] — c) W. Kh6. Te7. Lf2. Sc6. Be4, g3. Schwarz Kf6. Th8. Sg1. Be5, e6, f7, g4, h7. Matt in 4 Z.[15]

3. Ueber **Kling's** elegante und originelle Problem-Composition vergleiche man zunächst Pos. 120, 132, 236, 248, 610, ferner Seite 302, 317, 339, 340, 375 Anm. (S. 523), 449, 475, 523, endlich folgende Beispiele: a) W. Ke1. Dg6. Lg3. Sc3, f8. Bc2, d2. Schw. Kd4. Db7. Tb8, c7. Lb4, d5. Se8. Bc4. M. in 2 Z.[16] — b) W. Kf6. De2. Lf1. Sa3, e6. Bf2. Schw. Kd5. Da2. Td7. La6, c5. Sc6, f7. Bb4, c3, d2, e4. M. in 3 Z.[17] — c) W. Kb8. Dh2. Lc8. Sf5. Schw. Kg5. Tg6. Bf6, g4, h7. M. in 3 Z.[18] — d) W. Ke2. Ta5. Se3. Bf2. Schw. Ke4. M. in 3 Z.[19] — e) W. Kc1. Da8. Se5, h1. Schw. Ke2. Tf4. Le4. Sf2. Ba6, f5. M. in 4 Z.[20] — f) W. Ka5. Df1. Tb6, f4. Schw. Ka8. Dh7. Tf8, h8. Sf6, h5. M. in 4 Z.[21] — g) W. Kc1. Db5. Td5, e6. Le3. Sg5. Bb3, d2, f5. Schw. Kh8. Da8. Tb8, c8. Lc7. Sa6. Bb7, g7, h7. M. in 8 Z.[22] — Endlich vergleiche man noch Schachztg. 1847, S. 139, 140, 203, sowie besonders 1859, S. 127.

4. Die Compositionsthätigkeit von **Horwitz** erstreckt sich vorzüglich auf das Gebiet der sogenannten Studien und zeichnet sich hier durch eleganten praktischen Ideengehalt aus. Man vgl. Pos. 318—320, ferner S. 302, ausserdem Pos. 331; S. 302, und sehe hier noch folgende Erzeugnisse anderer Art: a) W. Kb1. Dg6. Lb3. Ba4, c2, f4. Schw. Ke7. Dc7. Ta7, h8. Ld8. Ba5. M. in 12 Z.[23] — b) W. Kc8. Tg7. Sc3, d5. Bd2. Schw. Kf5. M. in 4 Z.[24] — c) W. Kd6. Lc8. Sd4.

[14] Durch 1. Lh3, gh oder Kb1. 2. Dh1 etc.; falls 1. . . . ., Sd5 oder Se4, so 2. Dd5: oder De4: etc.

[15] Durch 1. Te8, Te8:. 2. Le5, Sf3. 3. Ld6 etc.

[16] Durch 1. De6 etc.

[17] Durch 1. Db5, Lb5:. 2. Sf4†. 3. Sb5 ‡.

[18] Zugzwang: 1. Kb8, h6. 2. Ka8. h5. 3. Dd2 ‡.

[19] Durch 1. Td5. 2. Kd3 etc.; vgl. S. 340 oben.

[20] Durch 1. Sg3†, Kc1 (!). 2. De8, a5 (!). 3. De7 etc. Vgl. Pos. 530.

[21] Durch 1. Da6†. 2. Da7‡. 3. Ta4 etc.

[22] Durch 1. De4, Ld6 (!). 2. Tc5, Tc5:. 3. Lc5:, Le7. 4. Sf7†, Kg8. 5. Sh6†, Kh8. 6. Te7:, Sc5:. 7. Dg8†. 8. Sf7 ‡.

[23] Durch 1. Df7†. 2. De6†. 3. Dd5†. 4. Dd4†. 5. Db2†. 6. La2†. 7. Dc3†. 8. Db3†. 9. Dd5†. 10. Dd4†. 11. Db2†. 12. Db3 ‡.

[24] Durch 1. Kd7. 2. Tg5†. 3. Se3 etc.

Ba2, b2, e2, f2, f3. Schw. Kb4. Ba4, a5, b3, f4. M. in 4 Z.[25] — d) W. Kb6. Sb3, e4. Bc2, e3, e5, f3, h2. Schw. Ka4. Tb8, h6. Ba3, b7, c3, f6, g3. M. in 7 Z.[26] — e) W. Kg5. Te2. La2, c1. Sd5, h2. Bb6, c5, d3, d6, f7, g6, h4, h5. Schw. Ke6. Lc8. Sg4. Bb7, d4, d7, e3, f5, g7. Selbstmatt in 8 Z.[27]

Durch die vereinigte Thätigkeit der beiden Componisten Kling und Horwitz ist eine grosse Reihe interessanter Erzeugnisse in's Leben gerufen; man vergleiche z. B. Pos. 112, 329, 335, 577 und sehe hier noch folgende Proben: a) W. Ke1. Lb8. Se5, g3. Ba3, d3. Schw. Kd4. Tb6. Ld5. Ba6. M. in 5 Z.[28] — b) W. Kg5. Dc3. Tb8. Schw. Ka1. Da2. Tb2. W. gewinnt.[29] — c) W. Kb6. Te1. Bg6, h5. Schw. Ke7. Tf5. Le6. Bf7. W. gew.[30] — d) W. Kb5. Dh7. Bb6, e6. Schw. Ka8. Db8. Sg8. Ba2, e7. W. gew.[31]

b. Zweite Klasse.

Componisten, welche sich durch grösseren Umfang ihrer Leistungen, also durch hervorragende Fruchtbarkeit, sodann auch mehr oder weniger durch gediegenen Inhalt ihrer Erzeugnisse auszeichnen.

1. Erste Gruppe. **Brede, Lichtenstein, Oliva,** als Herausgeber geschlossener Originalsammlungen. Nur der Erstgenannte (Brede) kann auf einen höheren Grad von Originalität in der Erfindung und von Eleganz in der Ausführung, wenigstens für einen grossen Theil seiner Erzeugnisse, Anspruch machen; der Zweite (Lichtenstein) verdient hauptsächlich wegen umfassender Bearbeitung plastischer Positionsformen (Seite 95 ff.) gebührende Anerkennung; die Leistungen des dritten endlich (vgl. Seite 51, No. 44) sind ihrem Inhalte nach unter-

---

[25] Durch 1. a3†. 2. Lh3. 3. Lf1. 4. e3 ‡.

[26] Durch 1. Sbc5†. 2. Sd3†, Kc4. 3. Sd6†. 4. Sf4†. 5. Sf7†. 6. hg etc.

[27] Durch 1. Se3‡, Ke5. 2. Sf1†, Se3. 3. Sg4†, fg. 4. Lb2, g3. 5. f8S, g2. 6. Sh2, g1L (!). 7. Sd7‡, Ld7:. 8. Te3‡, Le3 ‡.

[28] Durch 1. Se2†, Kc5 (!). 2. d4†. 3. Se3†. 4. Lc7 etc.

[29] Ausführung: 1. Kh4, Da4†. 2. Kg3, Da2. (bei Dc2 gewinnt W. die D. gegen Th.). 3. De1†, Tb1. 4. De5†, Tb2. 5. De3, Kb1. 6. De1†. Kc2. 7. Te8†, Kd3 und W. erzwingt nun das Mat in 6 Z.

[30] Ausführung: 1. g7, Tg5. 2. h6, Kf6. 3. Tf1†, Lf5. 4. Kc7, Tg2 5. Tf5‡. 6. h7, Tg7:. 7. h8D, Tg6. 8. Kd7, Te6. 9. Dg7 etc.

[31] Ausführung: 1. De4†. 2. Da4†, Kb8. 3. Df4†, Ka8. 4. Df8†. 5. Df3†. 6. Da3†, Kb8. 7. Dg3†, Ka8. 8. Dg8‡. 9. Dg2†. 10. Da2‡. 11. Dh2†, Ka8 12. Dh8†. 13. Da1† nebst 14. Da6 oder a7 ‡.

geordneter Art. — Man vergleiche zunächst über Brede Seite 50 unt., No. 40, sodann die Positionen 50, 62, 97, 143, 194, 217, 250, 252, 265, 301, 340, 348, 374, 537, 647, 652, 656, 659, 666, 671, — ferner Seite 75, 77, 81 (vergl. Pos. 671), 82, 114, 139, 145, 343, 375 (vergl. Pos. 647, 659), 400, 407, 408, 414, 419, 426, 532. Endlich mögen hier noch folgende charakteristische Proben stehen: a) Alm. No. 7. W. Ka1. De2. Tc1. Sd8. Bb4. Schw. Kd4. Da7. Td7. Lc5. Sa2. Bb3, b6, e5, g2. M. in 3 Z.[1] — b) Alm. 42. W. Kg1. De1. Lf8. Sc3, d4. Bg2, h3. Schw. Kf4. Tb4, b8. Sd6, f5. Ba2, c4, f7. M. in 5 Z.[2] — c) Alm. 52. W. Kf5. Dc4. Sb4, f4. Bb5, g5. Schw. Kg7. Dh2. Td8, f8. Lb7, e7. Sc8, g8. Ba7, b6, d6, f6, h3. M. in 8 Z.[3] — d) Alm. 73. W. Ka1. Df2. Td4, g1. Lf4. Sd6, d7. Be2. Schw. Kh4. Db7. Ta8, h5. Lg8, h6. Sb8, g5. Ba3, c7, f3, g3. Selbstmatt in 9 Z.[4] — e) Alm. 79. W. Kf5. De5. Tf7. La7, c4. Sa5. Bb2, b4, d3. Schw. Kc8. Dh6. Tf8. Lb6, e2. Sf1. Selbstmatt in 11 Z.[5] Ausserdem sind noch die Nummern 8, 14, 20, 77, 93, 96 des Almanaches empfehlenswerth. — Ueber Lichtenstein vergleiche Seite 51, No. 45, sowie Seite 59, No. 7, sodann die Positionen 8, 83, 84, 88, 91, 99, 100, 267, 269, ferner Seite 83, 99, 100, 101, 102, 122. Von den Erzeugnissen des „Schachkünstlers" ist die grosse Mehrzahl nicht völlig correct; gelungener sind einige Proben der neueren Thätigkeit seines Verfassers; man vgl. Sonntagsblätter, Aufg. 47 und 62, und sehe hier folgende von ihm zum Eraproblemturnier eingesandte Aufgaben: a) W. Kg2. Db6. Sc4, e4. Be3, f2, h3. Schw. Kf5. Be5, h4. M. in 3 Z.[6] — b) W. Kh5. Dd7. Sd2, h4. Bb3, c2, e4, e5, h2. Schw. Kf4. Lf8. Sc1, h6. Bb4, b7, c5, g7. M. in 4 Z.[7] — c) W. Kh2. Dh5. Ld7. Sd2, f5. Bb4, c3, g3. Schwarz. Ke5. Ta8. La4, f6. Sc8, g8. Bb5, c4, d3, e4, g7. M. in 4 Z.[8]

---

[1] Durch 1. Tc4, Kd5. 2. Tc5†, bc. 3. Dd3 †.

[2] Durch 1. Lh6†. 2. Dg3†. 3. Sce2†. 4. Sf3† etc.

[3] Durch 1. Se6†, Kf7. 2. g6†. 3. Sg7†. 4. Dc6†. 5. bc†. 6. Se6†. 7. Sa6†. 8. Sc7 †.

[4] Durch 1. Lg3†. 2. Th4†. 3. Dh2†. 4. Lh4†. 5. Lg5†. 6. Lh6†. 7. Sf8†. 8. Lc1†. 9. Lb2†, ab †.

[5] Durch 1. La6†. 2. Lb6†. 3. Tf8†. 4. Dg7†. 5. Tf6†. 6. Lc4†. 7. Sb3†. 8. Dg1†. 9. Sd2†. 10. Ld5†, Se4. 11. Ke5, Df6 †.

[6] Durch 1. Sa5. 2. Dg6†. 3. Dc6 †.

[7] Durch 1. Sg2†. 2. Kg6, Ld6 (!). 3. Sf3† etc.

[8] Durch 1. Df7, Ta6 (!). 2. Dc4:, bc. 3. Sc4† etc.

Zweite Gruppe. **Capräz, Eichstädt, Nathan, Schurig, Wieck,** als Veröffentlicher vieler gelungenen Erzeugnisse, namentlich einfacher Matts, in den verschiedenen periodischen Blättern. — Ueber Friedrich Capräz aus Chur, dessen hohes Interesse für das Aufgabenwesen namentlich aus seinem Organe, der Schweizerischen Schachzeitung, bekannt ist, vergleiche man zunächst S. 9, 22, 39—42, 57—58, sodann Pos. 3, 20, 21, 22, 51, 54, 129, 170, 171, 225, 245, 505, 513, ferner Seite 107, 147, 171, 265, 332. Ausserdem sehe man über diesen Componisten noch folgende beachtenswerthe Citate: Sz. 1848, S. 421; 1853, S. 30 oben; 1854, S. 95; 1855, S. 76, 167; 1859, S. 85 und 357; ferner Ill. Ztg. Aufg. 519 ($^{25}/_{2}$. 55.), 530, 533, 542, 547; endlich Fam.-J. Aufg. 31, 48, 55. — Ueber Eichstädt sehe man Pos. 92 und 523, ferner Seite 301, 307, 317, 318, 320, 530, endlich folgende Citate: Sz. 1846, S. 141; 1848, S. 217; 1858, S. 147 oben, 148 M., 148 unt., 495 unten. — Ueber N. D. Nathan, den sogenannten Anonymus von Berlin, sehe man Pos. 11, 85, 87, 158, 164, 238, 304, 311, 337, 387, 549, ferner Seite 23, 304, 423, 537; endlich folgende Citate: Sz. 1848, S. 217, 285, 468; 1853, S. 410—413; 1858, S. 192, 305, 435; 1859, S. 269. — Ueber Schurig sehe man Pos. 515 u. 640, ferner S. 71, 501; endlich Sz. 1849, S. 230, 254, 304, 468; Fam.-J. No. 29, 72, 143; auch in der katholischen Illustr. Ztg. findet sich eine grössere Reihe von Erzeugnissen, z. B. unter Aufg. 53 das folgende: W. Kh8. Dc1. Ld8. Sd6, f1. Schw. Kd4. Ld1. Sc3, c4. Bc5, d3, d5, e5. M. in 3 Z.[9] — Ueber F. G. Wieck († 1859 in Leipzig) sehe man Seite 165, 301, 325, ferner Ill. Ztg. Aufg. 629, 644, 645, sodann Fam.-J. Diagr. 9, 11, 16, 21, 38, 44, 51, 54, 57, 74, 86, 111, 127; endlich noch folgendes Erzeugniss (Ill. Z. No 651): W. Ka5. Tf4. La1. Sh4. Bb6, c2, e4, f2. Schw. Kc4. Th7. Lg4. Sh2. Ba6, c5, c6, g7. Matt in 3 Z.[10]

Dritte Gruppe. **Angas, Gahey, Grimshaw, Kuiper,** der vorigen Gruppe ebenbürtig, aber in ausländischen Zeitschriften thätig. Ueber Silas Angas sehe man Pos. 163, 388, 521, 745, ferner Seite 321, 469, 541; ausserdem noch Sz. 1854 S. 255; 1855 S. 143—144; — über Gahey S. 245 M. (vergl. namentlich Anhang zu Staunton's Handbuch); ferner über Grimshaw Pos. 550 und S. 532 oben; endlich über Kuiper Pos. 48 und 256.

[9] Durch 1. Dc3†. 2. Sd2 etc.

[10] Durch 1. Tf3 etc.

Vierte Gruppe. **Bilguer, Bledow, Hanstein, Oppen, Jänisch, Petroff.** Hervorragende Componisten auf besonderem Gebiete, vorzüglich im praktischen und systematischen Ideenkreise. Ueber Bilguer sehe man Pos. 137 und vgl. noch Sz. 1858 S. 468; über Bledow Pos. 283 und 687; (auch 263 und 317); über Hanstein Pos. 4, 47, 101, 241, 268, 270, 273, sowie S. 144 und 380. — Ueber Oppen sehe man zunächst S. 8—9, 11, 14, 21, 22, 38, 48 (No. 19), 57—60, 64, 68, 72, 76, 78 ff.; ferner Pos. 10, 55, 107, 127, 159, 193, 285, 294, 526, 581, 619, 645, sodann Seite 157, 168, 170, 342, 422, 428, 453; endlich sind noch folgende Citate: Sz. 1847 S. 170, 271; 1848 S. 248; 1850 S. 85; 1851 S. 130; 1853 S. 32 (!); 1859 S. 203; 1860 S. 155 beachtenswerth. — Ueber Jänisch sehe man S. 22, 58 (unt. k.), ferner Pos. 58, 109, 168, 624, 736, sowie S. 109, 400, 421, 476. — Endlich über Petroff sehe man Pos. 173, 185, 218, 582, 597, 609, 646, 676, ferner S. 140, 367, 393.

Fünfte Gruppe. **Bolton, Bone, Brown, Walker,** der vorigen Gruppe ebenbürtig. Ueber Horatio Bolton sehe man Pos. 161, 289, 560, 578, 580, 612, 620, 631, 672, 754, 758, 775, sodann Seite 170, 364, 374, 414, 448, 486; über Bone Pos. 98, 146, 147, 148, 155, 156, 209, 562, 563, 565, 584, 586, 602, 603, 606, 616, 639, 654, 696, 708, 716, 747, 748, 750, 759, 760, ferner S. 141, 163, 346, 375, 397, 404, 406, 445, 450, 460, 477, 480, 484, 546. — Ueber Brown sehe man Seite 393, 395, 397, 405, 406, 421, 463, 469 (Brown of Leeds: Pos. 617); endlich über Walker: Seite 145, 147, 402, 420, 426.

c. Dritte Klasse.

Leistungen von geringerem Umfang, jedoch von theilweise ausgezeichnetem Inhalt.

Erste Gruppe. **Franz, Grünbaum, Kossak, Leow, Salpius, Smigielski.** Ueber Franz sehe man Pos. 2, 14 sowie S. 113 und 140, ferner Sz. 1847 S. 368 und 1849 S. 431; — über Grünbaum Pos. 134 und 295, ferner Sz. 1847 S. 64 und Sz. III. S. 167; — über Kossak Pos. 202 sowie Sz. 1846 S. 31, 1853 S. 30—31; — über Leow Pos. 223, 321, und Seite 319, ferner Sz. 1847 S. 139, 172, 238, 304, 368, 400, 1853 S. 70, 1854 S. 39; über Salpius Pos. 244 und Seite 301, 316, 330, ferner Sz. 1848 S. 347, 1849 S. 377, 1852 S. 434; —

über Smigielski Pos. 303, 305, Seite 116, 536, ferner Sz. 1854 S. 334, 1858 S. 259 ff. —

Zweite Gruppe. **Jüdell, Krome, Dr. Meier, Dr. Wasmann.** Ueber Theodor Jüdell (Hannover) s. Pos. 235; — über Krome († in Stade) s. Pos. 12, 13, 81, 221, 226, 230, 231, 266, ferner S. 23 und S. 537; — über Dr. C. Meier (Bremen) s. Pos. 539, 544, 674 sowie S. 318, ferner Sz. 1859 S. 61, 1860 S. 85 und S. 87; — über Wasmann (Stade) sehe man Sz. 1860 S. 86.

Dritte Gruppe. **Beuthner, Prager, Pollmächer, Warnsdorf, Wenzelides.** Ueber Adv. Richard Beuthner (Leipzig) s. Seite 375 M., ferner Jz. 627, Fj. 3, 25, 139, 167; — über Prager (Leipzig) s. Pos. 237, 316, ferner Jz. 534 (v. 23. 6. 55); — über Herrmann Pollmächer († 24/12 1861 in Leipzig) s. Pos. 524, 596, 598, 777, ferner Seite 1 Anm., 338, 383, 555, ferner Fj. 120, 250; — über v. Warnsdorf (Fulda) s. Pos. 197, 247, 557, 633, 705, Seite 345, 424, ferner Sz. 1847 S. 67, 240, 1859 S. 61; — über Carl Wenzelides († zu Nicolsburg in Ungarn, vgl. Sz. 1858 S. 174) s. S. 302 und S. 316, ferner Sz. 1848 S. 441.

Vierte Gruppe. **Mittendorfer, Nippel, Rössler, Rosmann.** (Meist auf systematischem Ideengebiete thätig.) Ueber Joseph Mittendorfer (in Schanz) s. Pos. 15, ferner Sz. 1848 S. 116, 208 und 1849 S. 113; — über Pfarrer Nippel s. Pos. 271 und S. 381; — über Hugo Rössler s. S. 551 sowie Sz. 1848 S. 389, 410 und Fj. 37, 46; über J. Rosmann (Gratz) s. Pos. 116, 126, 630, 632, 636, 638, 644, 654, 692, 698, 706, 710, 712, 724, 764, 767, 768, 770, sowie Seite 141, 156, 308, 323, 334, 405, 413, 416, 418, 421, 525, ferner Sz. 1848, S. 249, 277, 1849 S. 114, 116.

Fünfte Gruppe. **Andrews, Riess, Roll, Tomlinson.** Von Andrews möge hier als Probe folgendes Erzeugniss stehen: W. Kh1. Da8. Tc8. Lc1, d3. Sb7. Bg2. Schw. Kb3. Dg7. La1, g6. Sb1. f4. Bd5, h4. Matt in 3 Z. (Durch 1. Tc4, dc. 2. Da2 etc., — vgl. Miles No. 277—281.); von Riess sehe man hier ebenfalls eine Probe: W. Kh3. Dc3. Ta7, c5. Lg3. Se2, f4. Bd2, g2. Schw. Ke4. Dh8. Ta3, h7. Sb2, c8. Bb5, c4, e3, h6. Matt in 4 Zügen. (Vgl. Miles No. 268—270, ferner Sz. 1849 S. 217 und 1853 S. 110). Ueber Roll vergleiche man Pos. 165 sowie folgendes Erzeugniss: W. Kb1. Dd2.

Lf4. Sb4, c3. Ba3, b2. Schw. Ka5. De6. Tg5, h5. Sa7. Ba6, h3. Matt in 4 Z. — Ueber Tomlinson endlich s. Pos. 556 S. 344.

Sechste Gruppe. **Möller, Möllerström, Hoffmann, Schumoff.** Ueber Möller s. Pos. 312; — über Möllerström s. Pos. 295, 313, 316, 411, ferner Sz. 1848 S. 168; über Hoffmann s. Pos. 282 S. 215 und Sz. 1847 S. 171; — über Schumoff Pos. 93 S. 102 sowie Sz. 1860 S. 172.

Siebente Gruppe. **Bonetti, Calvi, Centurini, Discart, Luppi.** Ueber Bonetti s. Pos. 80, ferner, Sz. 1847 S. 336, 1848 S. 48, 216, 1862 Seite 31, 60, 95, 127; — über Calvi s. Seite 535, ferner Miles No. 219—224; — Centurini s. Alex. Encycl. II., 274; III., 358; IV., 14; V., 45—46; VI., 20; — über Discart s. Sz. 1847 S. 367, 1848 S. 276, 1862 S. 31, 60; — über Luppi s. Pos. 400, Seite 323, 433, endlich Sz. 1862 S. 31, 60.

Achte Gruppe. **Basterot, Grosdemagne, Kieseritzky, Loquin, Orelli.** Ueber Basterot s. Sz. 1853 S. 387; über Grosdemagne[1] s. Pos. 70, auch Seite 552, ferner Katechismus von Portius, No. 19—23; — über Kieseritzky s. Pos. 514, 622, ferner S. 346; auch Sz. 1846 Seite 212. Ueber Loquin[2] s. Pos. 699; endlich über Orelli Alex. Encycl. I., 65—68; III., 234—235.

d. Vierte Klasse.

Verfasser von vereinzelten, zum Theil aber recht gelungenen Erzeugnissen:

Bark (Seite 315), Bornemann (Seite 270), Buck (Pos. 162), Deecke (vergl. Sz. 1853 Seite 110), Drew (Pos. 249), Dufresne (Pos. 361), Dziewonski (Pos. 338), Feska (Pos. 520), Gärtner

---

[1] Aus seiner Betheiligung am Era-Problem-Turnier wie am Régence-Turnier sehe man folgende Proben: a) W. Ka7. Tg7. Le3. Se5. Ba2, b5, g2. Schw. Kh4. Lb2, c8. Sd6. Bc3, e7, h7. M. in 5 Z. (intendirt durch 1. Tg5, Sb5†. 2. Kb6, Sd4. 3. Sf7 etc.) — b) W. Kg6. Dh2. Tb4. Le5, g4. Sd4. Bc4, f3. Schw. Ke5. Tb1. Lf1, f4. Sb8. Bb7, c6, d3, h3. M. in 4 Z. (intendirt durch 1. Tb7:, Tb7:. 2. Sb5 etc.).

[2] Aus seiner Betheiligung am Régence-Turnier sehe man folgende Proben: a) W. Kh1. Td3. Lb6, g2. Sb3. Ba2, a4. Schw. Ke4. Tf7. Ld5, g3. Se4. Ba5, b4, c6, e6, f2. M. in 3 Z. (intendirt durch 1. Lf1, Sd2†. 2. Tf3† etc.). — b) W. Kb2. De1. La6. Sa7, c4. Be3, f2. Schw. Kd5. Ta8, e8. Lg5, h7. Be5. M. in 4 Z (intendirt durch 1. Le4†, Ke4:. 2. Dh1† etc.).

(vgl. z. B. Sz. 1849 S. 148), Goltz (Pos. 219), Gubitz (vgl. z. B. Sz. 1846 S. 67), Harrwitz (Pos. 309, Sz. 1848 S. 215), Kidson (Pos. 243), Kipp (vgl. Sz. 1854 S. 187), Laigle (vgl. Sz. 1853 S. 366), v. d. Lasa (Sz. 1854 S. 160; die unter Pos. 128 S. 137 aufgeführte Bedingungsaufgabe aus der ersten Ausgabe des „Handbuchs des Schachspiels“ stammt nach authentischer Erklärung ursprünglich nicht von diesem Meister), Mandelblüh (S. 145 M.), Normann (vgl. Sz. 1854 S. 188), Oppenheim (Pos. 96), Shew (Pos. 167), Svanberg (vgl. z. B. Sz. 1847 Seite 303), Wallenrath (Pos. 220, 279, S. 317), Williams (z. B. S. 289).

Siebente Periode.

Gegenwart. — Seit 1856.

Entscheidender Einfluss der Veranstaltung von Preisausschreibungen oder sogenannten Problem-Turnieren, sowohl auf die erhöhte Thätigkeit der Componisten, als auch auf die wachsende Betheiligung des gesammten Schachpublikums an dem Aufgabenwesen. Erstes Ausschreiben solcher Art im Jahre 1856 durch J. Löwenthal in London, als Redacteur des Schachabschnittes im englischen Wochenblatt The Era[1], sodann im Jahre 1860 Ausschreiben durch Paul Journoud in Paris, als Redacteur der französischen Monatsschrift La Régence[2]; ausserdem Problemturniere der ausländischen Schachassociationen, namentlich des amerikanischen Congresses im Jahre 1857[3], ferner der britischen Association, vorzüglich bei Gelegenheit ihrer letzten Zusammenkunft in Bristol, Herbst 1861.[4] Daneben wohlthätige Wirkung der vermehrten Aufnahme des Schach in Unterhaltungsblätter, namentlich der Gründung des wohlgeleiteten Schachabschnittes im Illustrirten

[1] Im Eraproblem-Turnier trugen K. Bayer und F. Healey die Preise davon; ausserdem betheiligten sich Campbell, Willmers, Torre, Grosdemagne, Rothmaler (Nordhausen), Nowotny, Lichtenstein, Martini, Deacon.

[2] Am Régence-Turnier concurrirten K. Bayer (erster Preisträger), Th. Herlin (2 Pr.), ferner Lamouroux, Grosdemagne, J. H. Weiss (Ofen), J. Seeberger, Loquin, Dr. Rével, B. C. Blok (Emden) u. A.

[3] Im Congress-Turnier erhielt R. Willmers den ersten, K. Bayer den zweiten und S. Loyd den dritten Preis, ausserdem betheiligten sich Aguel, Torre, White, Brown, C. Meier u. A.

[4] Beim Bristol-Turnier concurrirten Healey (1. Preis), Bayer (2. Preis), Graf Pongracz (3. Preis), Mitcheson (4. Pr.), ferner Kempe, Fronner, Barbe, Rothmaler, Quellmalz, Nowotny, endlich Gilbert, Kidson, Beuthner, Seeberger.

Familien-Journal.[5] Im Ganzen endlich Förderung des Aufgabenwesens in jeder Richtung, Läuterung des guten Geschmackes und Verschärfung der Anforderungen an die Compositionstüchtigkeit.

a. Erste Klasse.

In erster Linie stehen als einander ebenbürtige Componisten Healey, Bayer, Willmers, Loyd.

1. Die Compositionen von Frank **Healey** zeichnen sich im Allgemeinen durch tiefe Verborgenheit der Grundideen, durch eleganten Variantenschluss und durch das Gepräge lebensfrischer Erfassung aus. Die Summe dieser hervorragenden Eigenschaften sichert nach unserer Ansicht diesem Componisten, gleichsam als „Primus inter Pares", den ersten Platz unter den genannten ihm ebenbürtigen Problemmeistern. Im Besondern tritt bei seinen besseren Erzeugnissen eine Vorliebe für die Benutzung der Dame zu weitangelegten Vorbereitungen und ähnlichen Combinationen hervor. Man sehe Pos. 227, 228, 372, 506, ferner Seite 91, 324, 407, 417, 531 M., sowie noch folgende Proben: a) W. Kc2. Dh5. Ld8. Se3. Ba4, g2. Schw. Kd4. Ta7, c5. Sf8. Ba5, c3, d5, g7, h7. Matt in 5 Z.[6] — b) W. Ka4. De8. Tc8. Lf1. Bb2, g3. Schw. Kd4. Lh8. Bd5. Matt in 3 Z.[7] — c) Weiss Kg7. Dc2. Te6. Sf2. Bb2. Schw. Kd4. Sa8. Bb4, d5. Matt in 3 Z.[8] — d) W. Kg6. Dc1. Lc6. Sf3, f5. Bc2, d4. Schw. Ke6. Td7, e2. Le7. Sa6, c8. Bb4, g4. Matt in 4 Z.[9] — e) W. Ka1. Dh6. Td1. La6. Sc8, e2. Be4. Schw. Kc5. Tf5, h8. Lc7. Sf8, g2. Bb4, c3, c6, e5, g6, h3.[10] — Ausserdem sehe man noch S. Bl. Aufg. 11, 88, 178; ferner Sz. 1859 S. 263, 1862, S. 94 und 128, endlich Fj. Diagr. 234.

2. Dem Umfange nach durch ausserordentliche Fruchtbarkeit und an Inhalt durch unübertroffene Combinationstiefe ausgezeichnet, lässt

[5] Auch die „Gartenlaube" und das illustrirte Blatt „Ueber Land und Meer" bringen zuweilen Schachartikel und Schachaufgaben. In neuester Zeit hat „Waldheim's Illustrirte Zeitung" in Wien eine Schachspalte unter der gediegenen Leitung von Heinrich Lendesmann eröffnet.

[6] Durch 1. De2, Tf7 (!). 2. Le7, g6 (!) 3. Sf5† etc. Vgl. S.-Bl. Aufg. 41 (No. 9 und No. 23).

[7] Durch 1. Df8 etc.; vgl. Sz. 1861, S. 330.

[8] Aus dem Era-Turnier. Durch 1. Dc6, Sb6. 2. Te5 etc.

[9] Aus dem Era-Turnier. Durch 1. Dg5, gf (!). 2. d5† etc.

[10] Aus dem Bristol-Turnier. Durch 1. Dc1; vgl. Sz. Aufg. 1348 u. 1862, S. 94.

sich die Compositionsthätigkeit Konrad **Bayer's,** obschon ihre gelungensten Erzeugnisse im Allgemeinen mehr den Eindruck durchstudirter als unmittelbar geschaffener Leistung hervorbringen, doch als der treueste Ausdruck deutscher Genialität auf dem Problemgebiete anerkennen. Keine ausschliessliche Vorliebe für irgend welche Ideenrichtung, namentlich etwa für die hervorragende Benutzung gewisser Figuren; dagegen durchgreifende Anwendung feinerer Vorbereitungen, besonders der Doppelcombinationen (vgl. S. 305 ff.), meist auf Grundlage eleganter Schlusswendungen; im Allgemeinen endlich hervorragende Rücksichtnahme auf das intendirte Hauptspiel. Man vergleiche aus dem Eraturnier Pos. 73, 75, 78, 554 und S. 306 unt., aus dem Congressturnier[11] Pos. 72, aus dem Régenceturnier Pos. 507 und Seite 298 M.[12]. Ferner sehe man Pos. 19, 166, 210, 499, 501, 517, 527, 547, 551, Seite 91, 165, 167, 245, 281, 295, 298, 314, 315, 340, 346. Ausserdem vergleiche man viele Compositionen in der Ill. Ztg. (z. B. Diagr. 528, 529, 606, 637, 647 ff.), in der Wiener Schachztg. (z. B. Diagr. 6, 9, 11, 12, 13, 27, 37, 38, 43 ff.), in dem Ill. Fam. J. (Diagr. 1, 2, 8, 13, 20, 22, 23, 27, 32, 34, 41, 49, 53, 56, 59, 60, 68, 77, 88, 91, 92, 94, 101, 108, 113, 116, 128, 137, 152—154, 217, 223—225, 229, 237, 243, 251, 262 ff.), endlich in der Schachzeitung (z. B. Sz. 1854 S. 31, 158; 1856 S. 310, 311, 392; 1857 S. 31, 71, 111, 174, 280, 343 ff.)

3. Versteckte Pläne und grossartiger Reichthum an Varianten meist von gefälligem Inhalt, der sich jedoch mitunter zu sehr von den lebensfrischen Combinationen des wirklichen Spieles entfernt, bilden die hervorragenden Merkmale für die Composition von Rudolph **Willmers,** welche daher häufig in Roi-dèpouillé-Aufgaben oder verwandten Erzeugnissen sich bewegt, hierin aber, obschon das Gepräge der studirten Leistung vorherrscht, doch das verhältnissmässig Beste liefert. Man sehe Pos. 74, 76, 77, 510, 552 und Seite 109 Anm., ferner vergleiche man Sz. 1858 S. 467, 1859 S. 90, 119, 172, 256,

---

[11] Ein anderes Erzeugniss aus dem Congress-Turnier lautet: W. Kd2. Df1. Te1. Lc3. Sf2. Ba2, b5, f4, g3. Schw. Kd5. Db8. Tg8, h5. Lh7. Sb7. Bc5, d6, g4. M. in 4 Z. (Durch 1. f5, Lf5:. 2. Sh3, gh. 3. Tc4, Lc4:. 4. Df7 †.)

[12] In der Notation des einen Problemes aus dem Régence-Turnier, auf S. 298 Mitte, ist die Angabe eines weissen Springers auf c4 unterblieben, was hier nachträglich berichtigt wird.

293, 324, 422; 1860 S. 293, 324, 422; 1861 S. 45; sowie Fam.-J. Diagr. 30, 220.

4. Auf dem Gebiete der feinsten Vorbereitungen und Tempinutzungen hat Samuel **Loyd** mit genialer Schöpfungskraft eine neue Bahn eröffnet und namentlich das schwierige Kapitel des Zugzwanges durch mehrere in ihrer Art einzige Compositionen bearbeitet. Man sehe Pos. 7, 42, 325, 386, 529 bis 533, 540, 542, ferner S. 92, 295, 326, 339, 497, 521. Ausserdem vergleiche man Sz. 1858 S. 173, 195, 302, und Fam.-J. Diagr. 50, 95, 121, 144, 240, 242, 245.

b. Zweite Klasse.

An Umfang wie besonders durch Inhalt ausgezeichnete Leistungen.

1. **Brown, Campbell, Klett, Nowotny, Schultz.** — Ueber Theodor Brown (St. Louis in Amerika) sehe man Seite 168 und S. 309, ferner vgl. man Sz. 1859 S. 60, 91, 204 und 1860 S. 294; — über J. Graham Campbell (London) sehe man Pos. 79 sowie S. 1861 S. 330; — von Philipp Klett (Stuttgart) möge hier folgende Probe stehen: W. Kg5. Dg3. Ta5, d2. Lg6. Bf2, h5. Schw. Kg7. Tb2, b6. Lb8. Bc6, d4, d6, f5. Matt in 4 Z., ausserdem vgl. man S.-Bl. 111, 137, 141, 148 ff.; — über Dr. A. Nowotny (Wien) sehe man Pos. 229, 259, 518, ferner S. 294, 297 und 300; ausserdem F.-J. 10, W. Z. 1 ff., und Ill. Z. 602, 604 ff.; — über Joh. Georg Schultz (Upsala) endlich sehe man Pos. 138, 504, 509, 536, 665, ferner S. 310, 320, 424, 552, 553; ausserdem Sz. 1858 S. 258, 390, 466; 1859 S. 60, 335; 1860 S. 84. 85, 190, 191, 229, namentlich aber Sz. 1861 S. 214 bis 220; endlich F.-J. Diagr. 104, 110, 112.

2. **Bezzel, Einsiedler zu Tirnau, Nicolaew, Plachutta.** (Ausgezeichnet durch hervorragende Leistungen auf besonderem Gebiete, namentlich im systematischen Ideenkreise und im Selbstmatt.) Ueber Max Bezzel (Ansbach) sehe man Pos. 26, 27, 599, 642, ferner S. 324; ausserdem Sz. 1858 S. 26—27, 141, 259, 307; 1858 S. 173 ff.; endlich F.-J. 33, 35, 61, 79, 87 ff.; — über den Einsiedler von Tirnau (Pseudonym für Graf Arnold Pongracz, z. Z. in Presburg) sehe man Pos. 172, 442, 497, 525; ferner S. 96, 99, 100, 172, 302, 531, 552, 554; ausserdem Sz. 1856 S. 208, 310; 1857 S. 273; 1858 S. 60, 258, 307, 464; 1859 S. 31, 172, 334; 1860 S. 87; — über Nicolaew (Kainsk in Sibirien) sehe man Pos. 548, ferner S. 330 und 342; ausse

dem Sz. 1858 S. 389; 1859 S. 90, 136; — über Joseph Plachutta (Insbruck) endlich sehe man Pos. 590 und S. 324; ausserdem Sz. 1858 S. 147 und 438; sowie Fam.-J. 39, 71, 75, 83, 118.

c. Dritte Klasse.

Leistungen an Umfang nicht unbedeutend, dem Inhalt nach von verschiedenem Werthe, jedoch zum grösseren Theil anerkennenswerth.

Amelung in Fellin (vgl. Sz. 1860 S. 386); Albert **Barbe** in Leipzig (vgl. Seite 497, 499; ferner Sz. 1858 S. 205; F.-J. 6, 14, 26, 42, 84, 99, 123, 135, 222, 227, 239, 244, 253, 260 ff.); **Behrends** in Emden (vgl. Sz. 1860 S. 358; F.-J. 98, 131, 136); Bernhard Coenen **Blok** in Emden (Concurrent am Régence-Turnier; vgl. F.-J. 89, 156, 261); Georg **Cheney** aus Syracuse († in der Schlacht bei Bull's Run, vgl. Sz. 1862 S. 81, ferner 1859 S. 91, 242; auch S.-Bl.); Eugene **Cook** in Amerika (Pos. 41, 574; S. 554; ferner F.-J. 107 ff.); **Cywinski** de Puchalla in Oesterreich (Pos. 519; ferner F.-J. 40, 45, 73, 76, 81, 90, 119, 129, 259); F. **Deacon** in Brüssel (Pos. 254, 255, ferner Sz. 1853 S. 139, 335 ff.); J. Georg **Dragatin** (Seite 172, 320; Sz. 1860 S. 85 ff.); Max **Godeck** (Pos. 94, 371, 414, 443, 465, 466, 474—475, 486, 503, 511); **Klausinsky** in Wilna (S. 331; Sz.; S.-Bl.); **Kufferath** in Köln (vgl. S.-Bl. No. 4 ff.); J. **Potter** aus Salem (vgl. S. 526); E. **Säuberlich** in Lommatzsch (vgl. Sz.); E. A. **Schmitt** in St. Petersburg (S. 553; Sz. 1860 S. 423 ff.); Dr. **Stavenüter** in Hamburg (vgl. S.-Bl. und Ill. Z.; auch Sz. 1861—1862); Franz della **Torre** in Wien (vgl. Sz. 1853 S. 369, ferner F.-J. 5, 17 ff.); Henry **Turton** (Pos. 258; Sz. 1853, S. 237 ff.); Charles **White** in Sunbury (S. 326).

d. Vierte Klasse.

Componisten vereinzelter, zum Theil aber recht gelungener Erzeugnisse: Agnel (vgl. Sz. 1858 S. 308); Graf Ansidei in Perugia; Graf Van-Axel (vgl. S. 547, auch Sz.); Phil. Bloch (Sz. 1860 S. 86); Blücher in Debreczin (S. 495; Sz., Fj.); Borkendorf (Fj. 69); Broda in Wien (Sz. 1858, S. 60, 63); Bürgin im Haag (Pos. 82); Chapman (Sz. 1859 S. 61); Mc. Combe (Sz. auch F.-J.); Couroy (Pos. 9); Elson in Philadelphia (S. 92); Ferrante (Sz. 1859 S. 263; 1862 ff.); Gampert in Wien (Seite 541); Guretzky-Cornitz (S. 531, 546); Harris in Madras (Sz. 1860 S. 85, 127); Horner (Ill. Fam.-Kal.), Johnson (Pos. 40, 43), Kempe (S. 124; Sz. 1855 S. 231 ff.); Kenny (S.-Bl.); Kist (Pos. 39; S. 331); Knox (Sz. 1860 S. 294); Koch in Frankf. a/M. (vgl. Sz.); J. Kohn in Lemberg (Sz.); Kolisch (S. 538); Dr. Kretz (F.-J. 226); Kuhl in Gotha (vgl. Sz.); Lamouroux in

Paris (vgl. Sz. z. B. 1860 S. 117); v. Leitner in Mecklenburg (Sz. 1858 S. 437; 1860 S. 86); Lichtenscheidt in Crefeld (vgl. Sz., z. B. 1858 S. 149); Lilienfeld in Dorpat (S. 531 M.); Mandelbaum in Jaroslaw (S. 145 M.; F.-J. 114); Napoleon Marache (S. 329 M.); Martin in Krakau (F.-J. 65, 85, 254); Martini in Hannover; Meitner (F.-J. 19); Michaelow in St. Petersburg (S. 358 M.); S. Miller in Waldsee (Pos. 384; F.-J. 125); Mörtzsch in Lindenau (F.-J. 155, 235); Morrison (S. 531); Arthur Napoleon (S. 532); E. Pauls in Cornelimünster (F.-J. 78; auch S.-Bl.); Peretti in Wiesbaden (Sz. 1860); Rainger (S. 317 oben; Sz. 1853 S. 75); Dr. Rével v. St. Omer; A. de Rivière (S. 139); Rothmaler in Nordhausen; Rosenberg (F.-J. 96, 126); Russwurm (Sz. 1861; auch F.-J. 219); Salomon (Pos. 292); Sandbank (F.-J. 102, 115); Sartorius in Neuburg (S.-Bl.); Schlenther (Sz. z. B. 1858, S. 30); M. C. Schmücker; Scholtz (F.-J. 80, 93, 157); Spermaceti (Pos. 131; S. 139); Speyer (Sz. z. B. 1860, S. 358); Sprega (S. 92); Stieböck (F.-J. 64); Rudolf della Torre (Sz. 1858, S. 107); Trautmann (Pos. 95); A. Veeck in Idar (S. 147, 541; Sz.; S.-Bl.); Verbeck (S. 327); Vogel in Glarus (S. 331); Weller (S. 85); Wetzold (F.-J. 63); B. Wolff in Düsseldorf (Sz.); O. Wolff in Sangerhausen (Sz.); S. A. Wolff in Cöthen (S. 536);[13] O. Wülfing in Elberfeld (Pos. 538; Sz. 1860 S. 192 ff., ferner F.-J. 62, 106, 140, endlich Iz. 901).

e. Fünfte Klasse.

Schliesslich mögen aus der neuesten Zeit hier noch folgende Namen stehen, meist jungen emporstrebenden Componisten angehörig, welche als hoffnungsvoller Nachwuchs zu Gunsten der ferneren Fortbildung des Aufgabenwesens wohlthätig zu wirken versprechen.

E. Feyerfeil in Wien (S.-Bl.); Gabriel in Rostock (Seite 264; vgl. Sz. 1861); Gronau in Cöln (S. 541; vgl. Sz. 1862); J. Hendel in Dresden (S. 321; Fj. 109, 117, 134, 141, 145); Kannengiesser (Pseudonym) in Cöln (S.-Bl. und Sz.); **Knorre** in Nicolajew (S. 333; Sz.; S.-Bl.); Johannes **Kohtz** in Cöln (Pos. 694; S. 408; Sz.; Fj.; S.-Bl.); König in Prag (Sz., Fj. 12, 15, 24 ff.); August **Kroll** in Cassel (S. 521; Sz.); Heinrich **Landesmann** in Wien (S.-Bl.; Fj. 218, 263); Herrmann Lehner in Wien (Fj. 130, 147, 221, 257, 265), Sigmund Lehner in Wien (vgl. Fj. 148, 256, 266); F. Lindig in Erlangen (Sz.); Georg Mehrtens aus Altona (S.-Bl. und Fj. 246): Melander in Upsala

[13] Die zu S. 502 oben noch zu ergänzende intendirte Original-Position dieses Componisten lautet: W. Ke7. Db6. Tc4, f5. Lb3, e5. Se2, e8. Ba7, d7, e3, f3, f7 Schw. Kd5. Dg8.

(Sz. 1860 S. 84); Albert Merian in Basel (Sz.); J. Miles (S. 576); W. Mitcheson (Concurrent im Bristolturnier); Adalbert **Moser** in Königsberg (Pos. 555; S.-Bl.; Sz. z. B. 1860 S. 385; Fj. 249); W. Nielsen in Hamburg (S.-Bl.); N. Ostrogorski in Warschau S. 510 (Sz.); M. Otto in Neubuckow (Schach-Bl.); Emil Quellmalz aus Leipzig (Pos. 558); Friedrich Reimann in Königsberg (Sz. und Fj. 248); Berthold Richter in Breslau (Pos. 136, 398; Sz. 1860 S. 128; Iz.); H. Rosenkranz in Berlin (S.-Bl. und Sz.); Alois Russwurm in Hirschau (Fj. 219); Schallopp in Berlin (S.-Bl.); Richard Schaufuss aus Leipzig (Seite 327; S.-Bl.); Conrad Scheffler in Wien; Victor Schlegel aus Sagan (Pos. 385, ferner Fj. 82, 149; Sz. 1860 S. 386 ff.); J. Schwarschnig (S.-Bl.); Johannes **Seeberger** in Gratz (S. 298 M., ferner Sz. 1860 S. 190, 229, 422; No. 1209, 1218; auch S.-Bl.; endlich Fj. 133, 146, 238, 252, 255, 258, 264 ff.); S. A. **Sorensen** in Vendsyssel (Sz.); H. v. Struwe in Erlangen (Sz.); O. Weidig in Giessen (Sz.); O. Weile in Potsdam (Sz.); C. Wimmer (Fj. 70); Edmund **Weixlgärtner** in Mènes (S.-Bl. No. 21 ff.).

IV. Allgemeines Register.

(Die Ziffern beziehen sich auf die Seitenzahlen.)



Leipzig, Druck von Giesecke & Devrient.

